DAI CREATORI DI Game Republic

retro GAMER



IL MAGAZINE **SPECIALE** PER GLI AMANTI DEL RETROGAMING!

OLD!

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA LANCIA LA SFIDA A SUPER MARIO

TUTTI I CLASSICI DA NON PERDERE
» SUPER METROID » R-TYPE » FLASHBACK » SAM & MAX » RIVER RAID » STREET FIGHTER 2 » IMPOSSIBLE MISSION



ATARI 2600
INIZIA L'ERA DEI VIDEOGIOCHI

AMIGA 1200
IL COMPUTER PIÙ AMATO DAGLI ITALIANI

SCOPRI COME **EMULARE** SUL TUO
» GAME BOY ADVANCE

CACCIA ALL'AFFARE:
I PREZZI DI TUTTE LE CONSOLE PER LA VOSTRA COLLEZIONE

LA STORIA DELLA US GOLD
NASCITA E DECLINO DI UN MITO DEL PASSATO

BIO
NOLAN BUSHNELL
"ECCO COME HO CREATO PONG"

LEISURE SUIT LARRY
UN'AVVENTURA PICCANTE E INDIMENTICABILE



360™

MAGAZINE XBOX

La Rivista per la nuova generazione di videogiocatori!



Anteprime_
Alone in the Dark
Stuntman 2
Lost Planet
WWE SmackDown Vs. RAW 2007

Speciale_
La storia si complica

Recensioni_
Final Fantasy XI
Rumble Roses XX

IL NUMERO 06_06
IN EDICOLA
A 5,00 EURO

Dagli stessi autori di XBM e XGAMER arriva la rivista che vi accompagna nella nuova generazione di console_

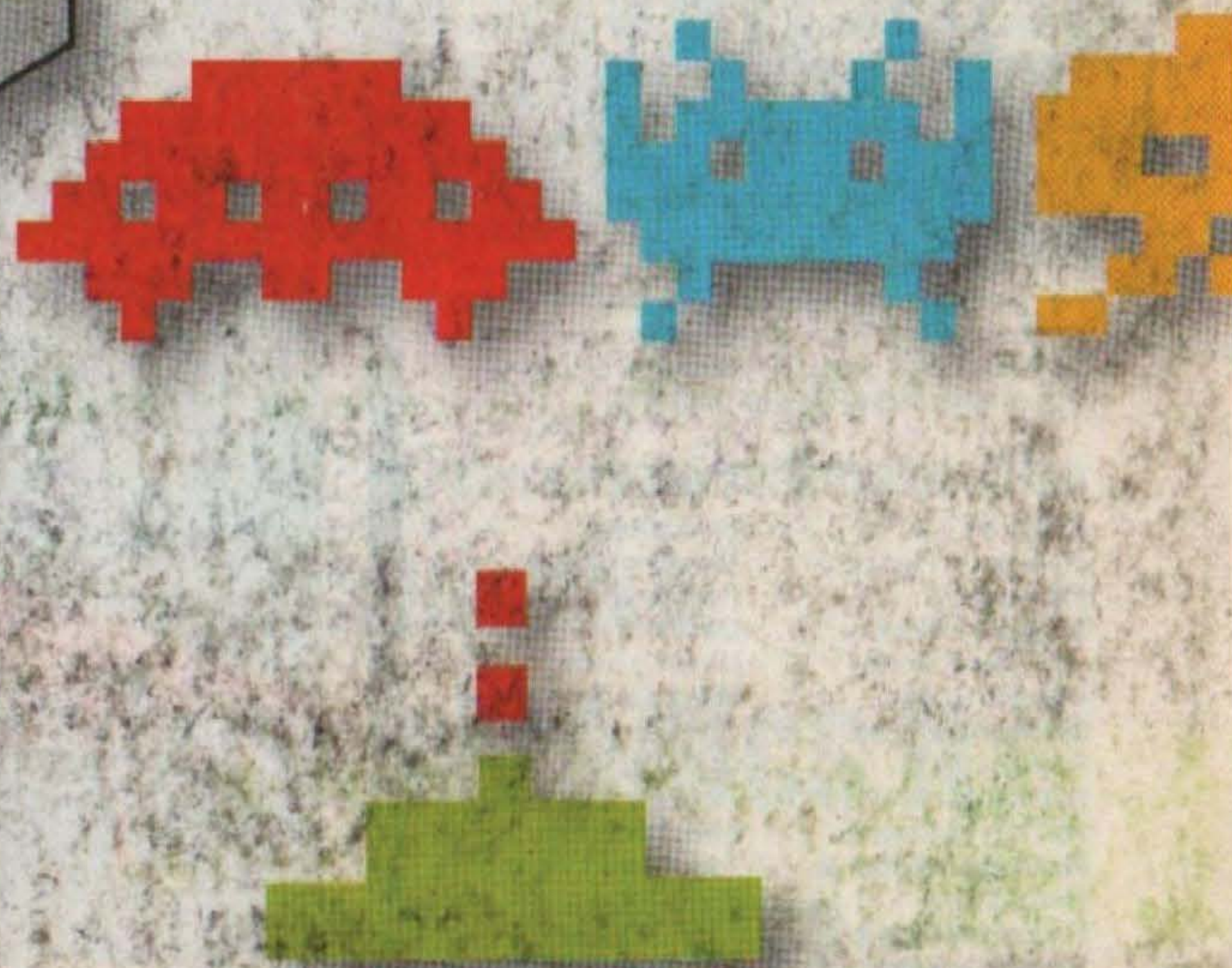


WWW.PLAYPRESS.COM

PASSING BREEZE

Il flusso tecnologico è inarrestabile, nuove console sempre più potenti si susseguono incessantemente e ci trascinano in un futuro poligonale, governato dall'alta risoluzione e da supporti di memorizzazione iper-capienti. Eppure tutto è iniziato con pochi bit e una manciata di pixel colorati... Qualcuno di noi era ancora troppo piccolo, non era interessato ai videogiochi o addirittura non era ancora nato! Altri hanno vissuto tutta l'evoluzione di questo fantastico mondo, restando inevitabilmente affezionati ai primi computer, alle console possedute in un periodo in cui videogiocare era un hobby di nicchia. Preservare la memoria degli eventi passati è un istinto naturale, lo facciamo tutti i giorni conservando un SMS sul cellulare, scattando una foto. Allora perché non farlo con i nostri cari "giochi elettronici"? È proprio di questo che si occupa l'emulazione: tutelare in qualche modo un passato straordinario, fatto di codice binario e tanta passione. Non c'entra la malinconia né la pirateria, ma solo la conoscenza e il piacere di comprendere, ricordare e custodire l'essenza delle macchine da gioco e dei titoli che hanno fatto la storia. Retro Gamer è un salto nel passato, una chance per chiunque di avere un contatto diretto con una realtà imprescindibile per capire come siamo arrivati alle meraviglie di oggi. Non ha intenzione di essere un viaggio isolato... Se resterete con noi, nei prossimi mesi, la vostra edicola di fiducia si trasformerà in un portale temporale da cui partire per emozionanti retrospettive. Nel CD-ROM allegato troverete una collezione di tutto il materiale necessario per entrare in questo mondo affascinante e toccare con mano l'era mitologica del videogioco.

Francesco Sica



GAME REPUBLIC PRESENTA: RETRO GAMER
Numero 1 - Supplemento a Guide Digitali N. 12
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 531/98 dell'11/11/1998 - ISSN 1724-4722

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIREZIONE DIVISIONE VIDEOGAMES: Diego Malara, Sergio Pennacchini
EDITOR: Francesco Sica
SUB-EDITOR: Dario Saletti
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni, Giona Cammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Marco Guerra
HANNO COLLABORATO: Claudia Fimiani, Gianfranco Pizzella, Francesco Giovannelli
DISC EDITOR: Raphael Ramoni

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata), Sony (Andrea Cuneo, Simone Crosignani, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco), Ubisoft (Davide Latina, Stefano Celentano), Atari (Rosaria Fusco), Leader (Stefano Petrullo), Electronic Arts (Federico Marelli, Alessandra De Bernardi, Federica Galgani), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Imageware (Stefano Bogani, Raffaele Gomiero), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criberi), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), From Software (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, Stépanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano)

UFFICIO STAMPA: Play Press Publishing Srl
Matteo Rovati
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867, 02/45472868 - Fax 02/45472869

STAMPA: Valprint S.p.A., Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE: Parrini & C. S.p.A., Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma

PUBBLICITÀ:
Play Press Publishing Srl
Lorenza Borroni
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868 - Fax 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com

PLAY PRESS PUBLISHING SRL
Sito Web: www.playpress.com

PRESIDENTE: Mario Ferri
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Carlo Chericoni
DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
ASSISTENTE DI DIREZIONE: Gabriella Capomagi
UFFICIO PRODUZIONE: Costanza Barbantini, Valeria Ciofani, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Ilaria Petraccone, Giuseppina Settembre, Roberta Stolfi
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
MARKETING MANAGER: Ughetta Curto, Simone Fenu
ASSISTENTI MARKETING: Marco Nardi, Federica Innocenti
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Stefania Raponi
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Carolina Marinelli, Nella Del Ciello

Play Press Publishing Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playpress.com

Game Republic presenta: Retro Gamer utilizza parte dei materiali editoriali di Retro Gamer © 2006 Imagine Publishing Ltd.
Tutti i diritti sono riservati, sia in inglese che in italiano. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, è espressamente vietata. Imagine Publishing Ltd non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di Game Republic presenta: Retro Gamer. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.
La Play Press Publishing Srl non sarà in alcun modo responsabile per danni diretti e/o indiretti derivanti dall'utilizzo dei programmi contenuti nel CD-ROM e/o per eventuali anomalie degli stessi. Nessuna responsabilità è inoltre assunta dalla Play Press Publishing Srl per danni o altro derivanti da virus informatici non riconosciuti dagli antivirus ufficiali all'atto della masterizzazione del supporto.
Edizione Italiana © 2006 Play Press Publishing Srl

LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA 3.0
Il mensile per PlayStation
PlayStation 2 Magazine Ufficiale
PlayStation 2 Strategy Magazine Ufficiale
360 Magazine Xbox
Pokémon Mania
DVD Movie
Hot Dog Film Magazine
Photografare in digitale
Home Cinema
Fotocamere Digitali: Guida all'Acquisto
Quale Cellulare
SmackDown Magazine Ufficiale
Raw Magazine Ufficiale
Golf Punk
Windows Facile
Fotografia Digitale Facile
Web Designer Magazine
Guide Digitali
Photoshop Magazine
Il Mio Palmare
Total Technology
Computer Home
Total Computer
Video Digitale Magazine
iCreate

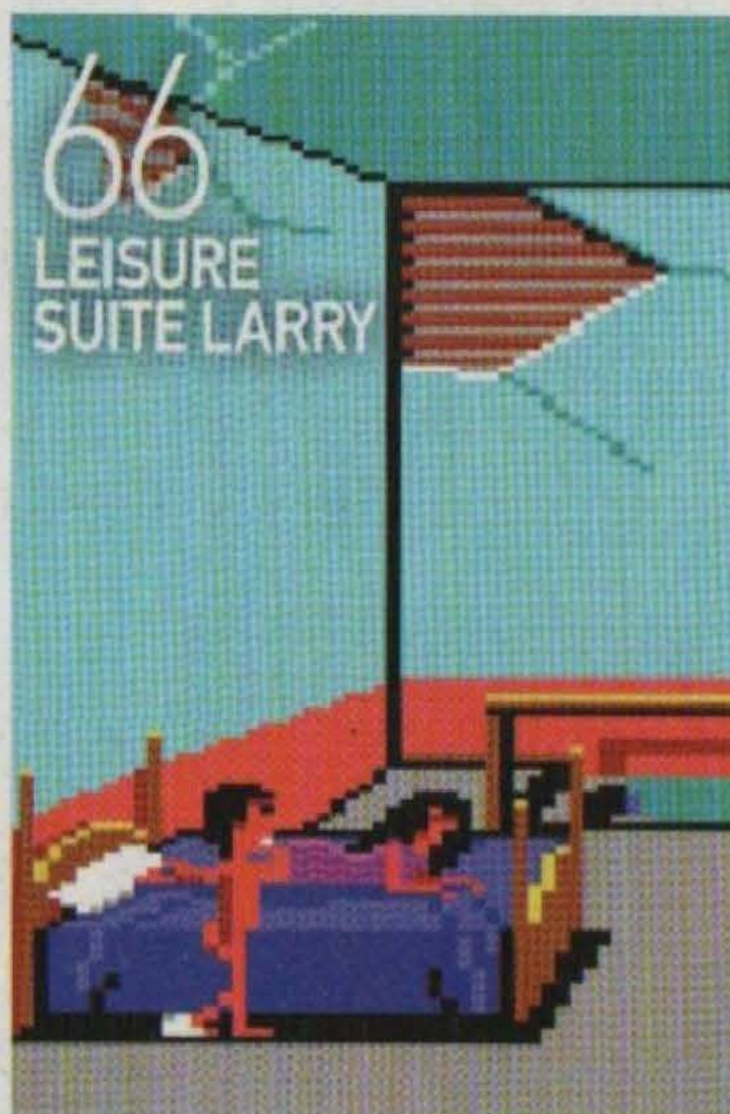
» Numero 1

SOMMARIO

06 CONTENUTI CD
08 ATARI 2600
16 EMULATION NATION
24 RIVER RAID
26 INTERVISTA A NOLAN BUSHNELL
30 SAM & MAX HIT THE ROAD
34 INTERVISTA A TIM SCHAFER
38 BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR
40 AMIGA 1200
48 TEAM 17
54 INTERVISTA A GEOFF BROWN
60 STREET FIGHTER II TURBO
62 FLASHBACK
66 LEISURE SUIT LARRY
72 IMPOSSIBLE MISSION
76 STAR WARS
78 SONIC THE HEDGEHOG
82 SUPER METROID
86 R-TYPE
92 CACCIA ALL'AFFARE



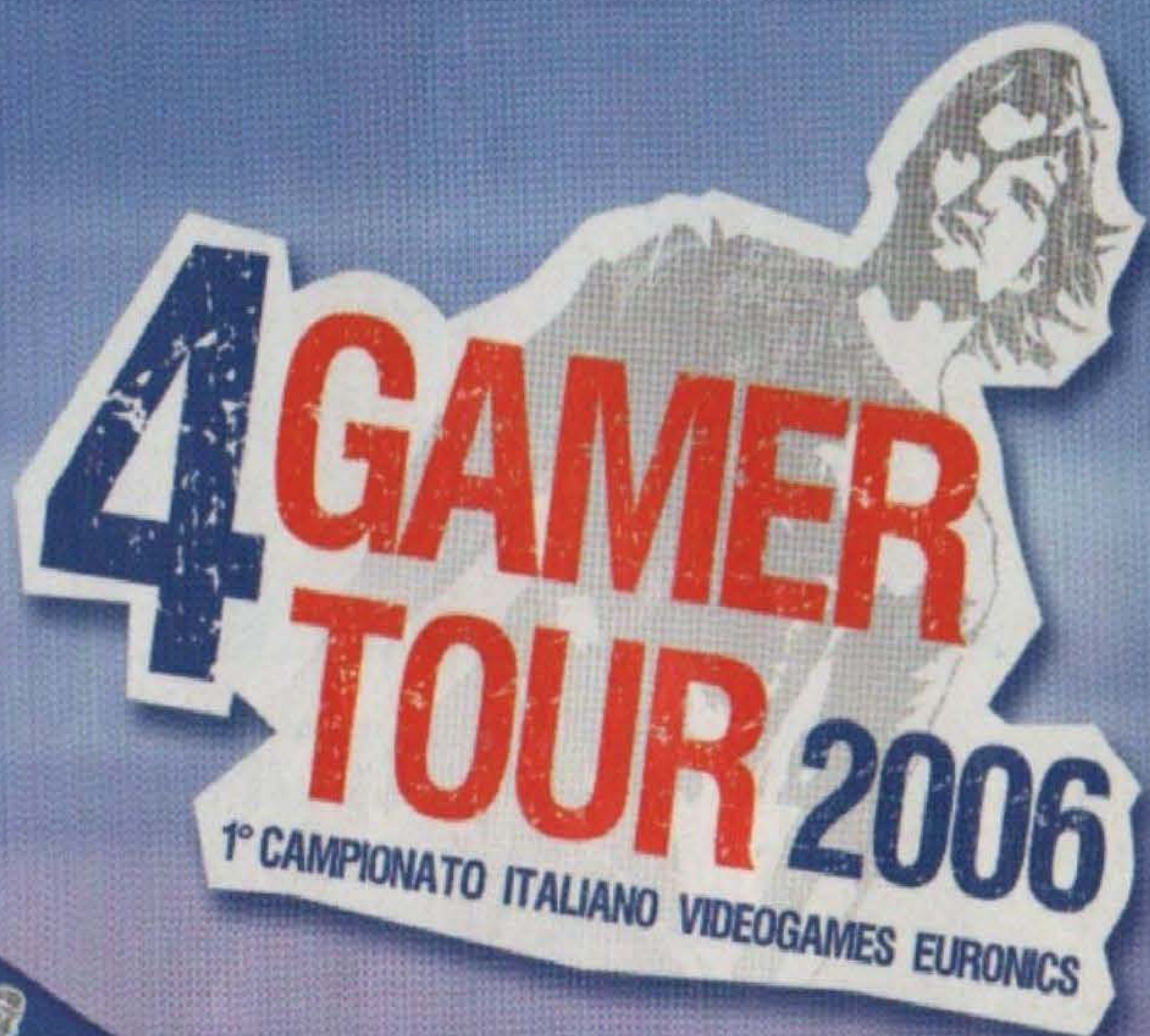








1°Campionato Italiano Videogames Euronics





Nelle più importanti piazze d'Italia

CERCASI 4 GRANDI CAMPIONI PER 4 GIOCHI ADRENALINICI



Collegati a:

www.euronics.it

iscriviti, partecipa alle mega sfide e vinci!

Regolamento completo e condizioni di partecipazione al concorso sul sito www.euronics.it Valore totale indicativo montepremi € 70.000.

SAVE AS



EMULATORI

IL PARADISO DELLA EMULAZIONE

In questa sezione avrete a disposizione una vasta collezione di emulatori per gran parte dei computer, delle console e dei cabinati arcade prodotti nel corso dell'ultimo trentennio del secolo scorso...

Suona strano parlare così di una realtà tanto vicina! Eppure il tempo passa alla svelta. Nella cartella Emu sono catalogate le migliori applicazioni, in grado di riprodurre in maniera pressoché perfetta l'hardware di macchine di altri tempi. Dato che l'emulazione è un fenomeno che ha cominciato a manifestarsi diversi anni fa, molti dei programmi presenti sono stati compilati per girare in ambiente DOS. Per dovere di completezza sono state inserite, quando possibile, sia le versioni DOS che quelle Windows, mentre per gli emulatori più recenti è presente solo la versione per l'ambiente di lavoro Microsoft (da Windows 98 a XP). A prescindere dalla macchina che avete deciso di emulare, il consiglio è di leggere sempre con attenzione i manuali e i file "readme" presenti negli archivi. In questo modo avrete un quadro completo delle opzioni presenti. Tali programmi si rivelano spesso discretamente complessi da configurare in modo ottimale, pieni di scorciatoie da tastiera e corredati da funzioni aggiuntive rispetto all'hardware che stanno emulando. Alcuni potrebbero richiedere una "immagine" del BIOS ovvero del sistema operativo originale. Ovviamente per motivi di copyright tale file non è presente, sebbene sia teoricamente possibile ottenerlo qualora si abbia l'hardware originale. Per lo stesso motivo non aspettatevi di trovare giochi commerciali fra le ROM presenti nella cartella Free ROM, nonostante sia legalmente possibile detenerne una nel caso si sia in possesso del supporto fisico (la cartuccia o la scheda arcade, per fare un esempio). All'interno della succitata cartella troverete invece una collezione di ROM di pubblico dominio, remake e giochi completamente originali sviluppati da appassionati. In ogni singolo archivio è presente un file di testo, realizzato dall'autore legittimo del gioco, contenente le eventuali spiegazioni. Se poi avete voglia di ottenere il massimo dalla vostra esperienza retrogaming, allora la cartella Utilities ospita un po' di materiale veramente interessante. Oltre ai plug-in necessari per il corretto funzionamento di alcuni emulatori, troverete applicazioni per estrarre ed elaborare l'audio dei vostri giochi, programmi per convertire i vostri vecchi dischetti in file, da utilizzare con gli emulatori, e tanto altro ancora.



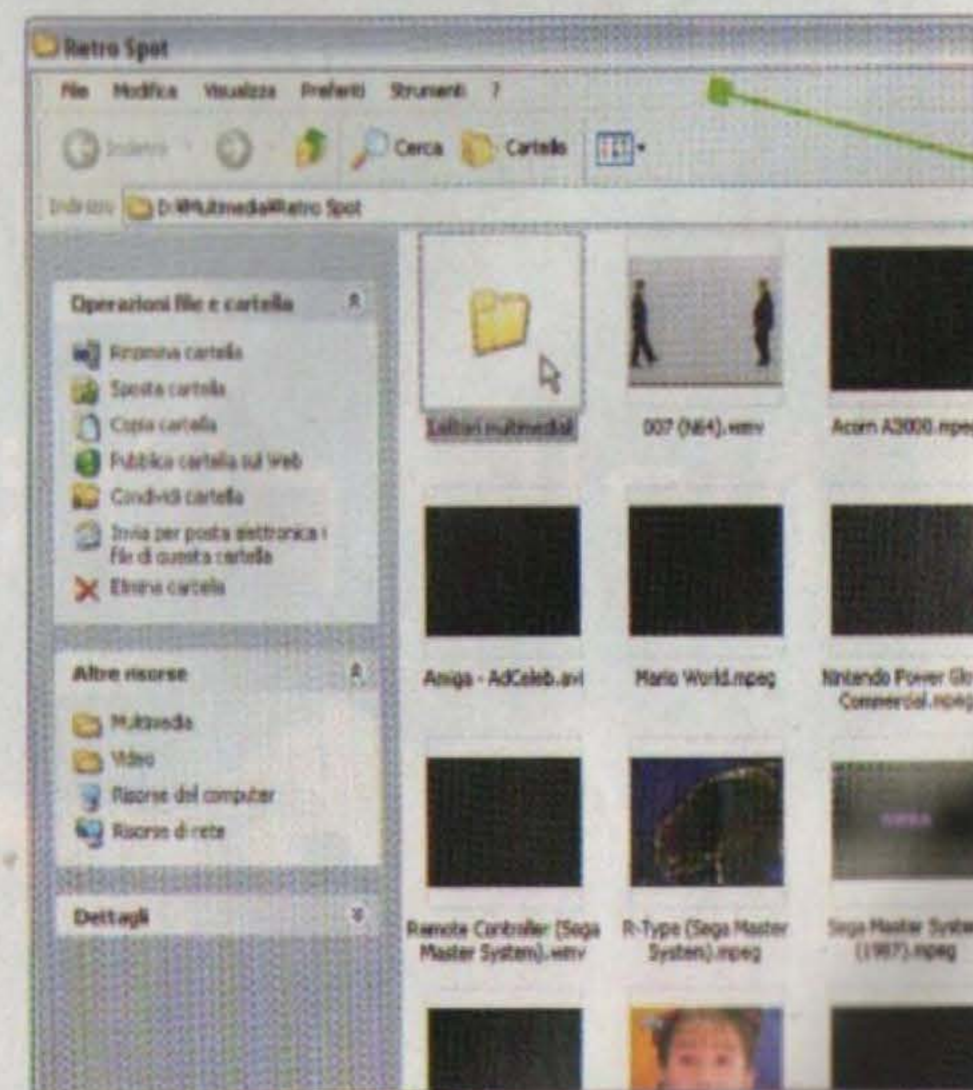
MULTIMEDIA

MUSICA E FILMATI DEL PASSATO

Siete nel posto giusto per riscoprire tutta la magia del retrogaming senza la necessità di avere strettamente a che fare con l'emulazione, in senso stretto.



Una musica vi è rimasta indelebilmente impressa nella memoria? Siete "tracker" (musicisti Amiga) in pensione? Qualunque sia la vostra motivazione, questa è la sezione del CD-ROM per chi ama la musica! Una collezione vastissima di file sonori, suddivisa per piattaforma di appartenenza, vi aspetta nella cartella Musica. Sono presenti semplici file MIDI, che potrete ascoltare tranquillamente con qualsiasi lettore multimediale, e anche dei formati proprietari, leggibili tramite appositi player o plug-in per WinAmp. Troverete tutto il necessario per ascoltare questi particolari file audio nella cartella Player&Editor, insieme ad alcuni programmi che vi permetteranno di dare libero sfogo alla vostra creatività musicale. Questa sezione include anche una cartella Retro Spot, contenente una raccolta essenziale di vecchie pubblicità internazionali di videogiochi. In caso aveste problemi a visualizzare correttamente i filmati, installate pure uno o entrambi i lettori multimediali presenti nella cartella Lettori Multimediali. Per soddisfare il vostro desiderio di materiale rétro abbiamo pensato anche di collezionare tre simpatici salva-schermo per Windows, tutti ispirati a vecchie glorie del passato. Ovviamente, nella cartella Screensaver...



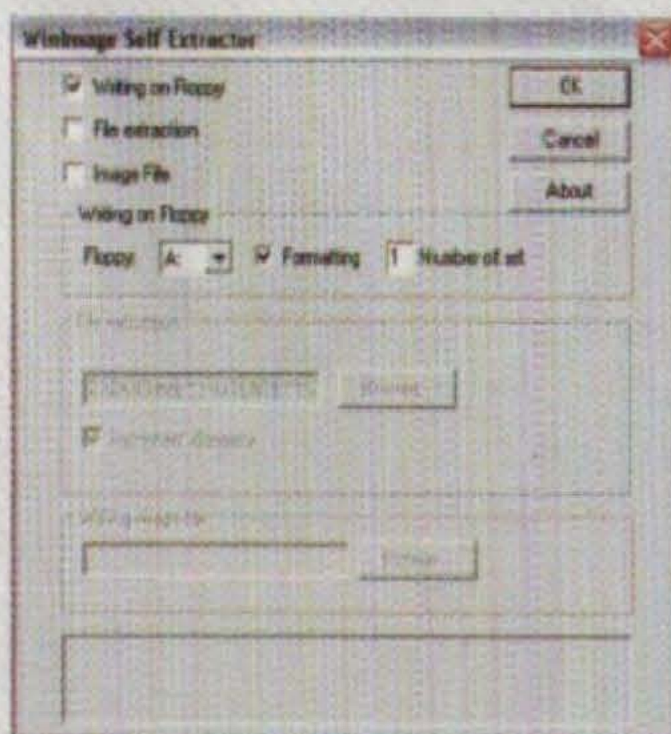


ABANDONWARE

Eccoci nella zona di confine in cui vecchi giochi, non più pubblicati e ormai introvabili in qualsiasi negozio, si trasformano per magia in titoli accessibili a chiunque. All'interno della cartella Abandonware sono stati raccolti oltre trenta classici, suddivisi per categorie. L'unico scoglio che potreste incontrare è la scarsa compatibilità con i sistemi operativi moderni, soprattutto a causa delle specifiche diverse dei PC odierni in materia di gestione dell'audio. Molti giochi partiranno quasi senza problemi in ambiente Windows (in finestra DOS, ovviamente) ma saranno privi di sonoro... componente fondamentale! Per ovviare a questo problema sono stati forniti dei programmi in grado di ricreare al 99% l'ambiente DOS. Nella cartella Utilities troverete tre applicazioni essenziali per chiunque voglia giocare senza problemi tutto l'abandonware che abbiamo selezionato con cura per voi.

DOS BOOT SYSTEM DISK

Il metodo più semplice per ricreare un ambiente DOS puro è quello di realizzare un dischetto di avvio che contenga tutto il necessario! Fate partire il programma DOS-BOOT_System_disk.exe, inserite un floppy nell'unità di lettura e avviate la procedura. Scegliete il vostro gioco ed estraete il contenuto dell'archivio su hard disk. Riavviate il computer lasciando inserito il floppy appena creato. In questo modo dovrebbero essere letti prima i file di avvio presenti sul dischetto. Aspettate qualche secondo che venga caricato il sistema operativo e dovreste trovarvi di fronte al famoso prompt dei comandi (es.: C:\>_). Sebbene questa sia la procedura relativamente più semplice, è richiesta una discreta dimestichezza con il vecchio DOS...



» La procedura per creare il dischetto DOS di avvio è veramente semplice. Assicuratevi solo di aver inserito un floppy già formattato!

DOSBOX

Si tratta a tutti gli effetti di un emulatore DOS, in grado di assicurare piena compatibilità con tutte le schede sonore più conosciute. Fra le funzioni più interessanti spicca la possibilità di regolarne la velocità di esecuzione in modo da far girare anche titoli particolarmente vecchi, che altrimenti risulterebbero ingiocabili a causa dell'eccessiva velocità. Il file DOSBox0.65-win32-installer.exe installerà l'ultima versione dell'emulatore. Una volta completata la procedura di installazione lanciate DOSBox: appariranno due finestre. Una è meramente informativa, mentre la finestra principale si presenta quasi come una classica finestra DOS. I comandi fondamentali sono quelli del vecchio sistema operativo, ma sono state anche introdotte delle scorciatoie da tastiera.

LISTA DEI COMANDI FONDAMENTALI

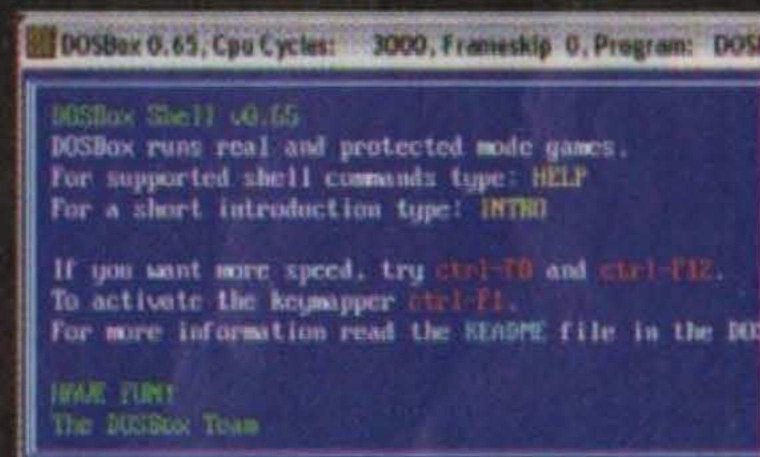
INTRO - Per accedere a un manuale generico delle funzioni principali di DOSBox
MOUNT - Per associare una unità virtuale (una specie di hard disk creato su misura) a una directory o al lettore CD/DVD

N.B.: Prima di far partire il vostro gioco dovrete "montare" la directory contenente i suoi file. Per fare questo dovrete scrivere al prompt dei comandi:
MOUNT C C:\DOSPROG\ (dove "dosprog" è il nome generico per designare la cartella in cui avete estratto i vostri file). Una volta montata la Directory potrete accedere a essa semplicemente digitando C: e premendo Invio.

DIR - Per mostrare il contenuto di una cartella
CD - Per entrare all'interno di una sotto-directory

N.B.: Potrete far partire qualsiasi tipo di programma o file che abbia estensione .EXE, .BAT e .COM.

EXIT - Per uscire da DOSBox

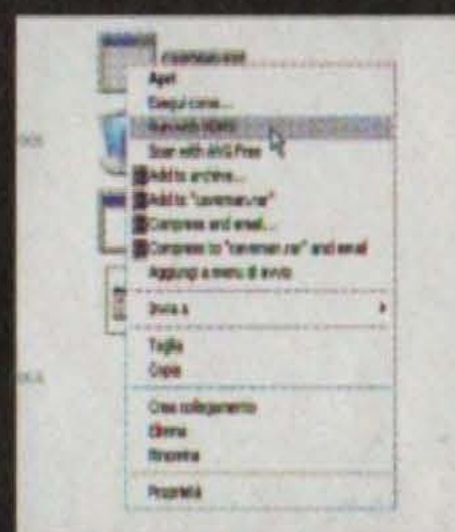


» Leggete con attenzione il riquadro blu che appare all'interno della finestra di DOSBox: troverete molte informazioni preziose, tra cui l'utilissimo comando INTRO...

SCORCIATOIE FONDAMENTALI

ALT+INVIO - Schermo intero e viceversa
ALT+PAUSA - DOSBox in pausa
CTRL+F10 - Cattura o rilascia il puntatore del mouse
CTRL+F11 - Rallenta l'emulazione
CTRL+F12 - Velocizza l'emulazione

VDM SOUND: È decisamente la soluzione più semplice da adottare per giocare i vecchi titoli abandonware, ma non sempre garantisce il massimo della compatibilità. Installare VDM Sound è semplice e veloce, basta lanciare il file VDMSound-2.0.4-WinNT-i386.msi. Da quel momento in poi il programma funzionerà in maniera trasparente per tutte le applicazioni che lo richiederanno. Basterà cliccare con il tasto destro del mouse sull'eseguibile del gioco che volete lanciare e selezionare la voce "Run with VDMS".



» VDM Sound è sempre disponibile nel menu a tendina, richiamabile ogni volta che cliccate su un eseguibile. Assicuratevi solo di far partire il file corretto!

ATTENZIONE

All'interno della cartella Abandonware è presente un documento Word con una lista delle soluzioni consigliate da adottare per ogni singolo gioco. Generalmente è preferibile utilizzare DOSBox, come seconda scelta VDM Sound, poi provate a eseguire il gioco sotto Windows e in ultima chance sotto DOS puro (avviando il computer con il dischetto di boot). In più sono stati segnalati eventuali accorgimenti da adottare per i problemi riscontrati con alcuni giochi e altre indicazioni utili.





ANNO DI USCITA: 1978

PREZZO ORIGINARIO: LIT. 450.000

COMPRATELO ORA PER: € 30

Perché l'Atari 2600 era favoloso... Ancora oggi è una splendida macchina, costruita per durare e per divertire. Poche cose nella vita ci hanno dato più piacere di una giornata trascorsa davanti alla TV giocando a Space Invaders o Combat. La Atari avrà pure avuto una sorte ingloriosa, ma il 2600 resta significativo della sua storia come della sua eredità.



ATARI 2600



QUANTI DI VOI NON LO HANNO AVUTO? TRENT'ANNI FA, IL GENIO DI NOLAN BUSHNELL PARTORÌ QUEL PONTE FRA SOGNO E REALTÀ CHE AVREBBE INTRODOTTO MILIONI E MILIONI DI PERSONE NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI. VOGLIAMO OGGI RICORDARLO IN QUESTA SPECIALE RETROSPETTIVA...



Un fenomeno commerciale e culturale di cui ancora si avverte l'eco ai nostri giorni. Trenta milioni di console vendute in tutto il mondo e centinaia di milioni di cartucce prodotte nell'arco di quasi trent'anni. Diciamolo pure, non fosse stato per l'Atari 2600 VCS (Atari 2600 Video Computer System) che esportò dovunque e a prezzi contenuti l'allora nascente divertimento interattivo, l'industria dei videogiochi (che oggi rende più di quelle cinematografiche e musicali messe insieme) non sarebbe stata la stessa. Rivoluzionario a livello di concezione come di esperienze di gioco, ma anche longevo. I primi modelli avrebbero potuto ricordare un veicolo militare con rifiniture in legno tipo station wagon Usa anni sessanta. Un sito Web che vuole restare anonimo, fornisce utili consigli su come convertire l'indistruttibile joystick del 2600 in un vibratore da regalare gentilmente alla propria fidanzata (che probabilmente vi ripagherà con un sonoro schiaffo). Persino gli ingegneri tedeschi sarebbero stati invidiosi di questo "vor sprung durch tecnique Atari" (il balzo in avanti della tecnologia Atari).

Nel 1972 Bushnell, Ted Dabney e la Warner Communications davano vita all'avventura della Atari Computers e il resto, come si dice, è storia. Tre anni dopo, la Atari lanciò Home Pong che, grazie alla campagna di marketing della Sear (la catena commerciale che per prima ospitò il gioco) e all'ingegno di Bushnell, ormai avviato a diventare il Ray Winstone del mondo dei videogiochi, si sarebbe rivelato un enorme successo. Influenzata dall'uscita della console Channel F - primo sistema elettronico al mondo a fare uso di un microchip - la compagnia presentò quindi nel 1977 il 2600 VCS, un sistema di intrattenimento video accompagnato da nove diversi giochi su cartuccia: tra questi Outlaw, Space War e Breakout. Il successo perdurò ben oltre le

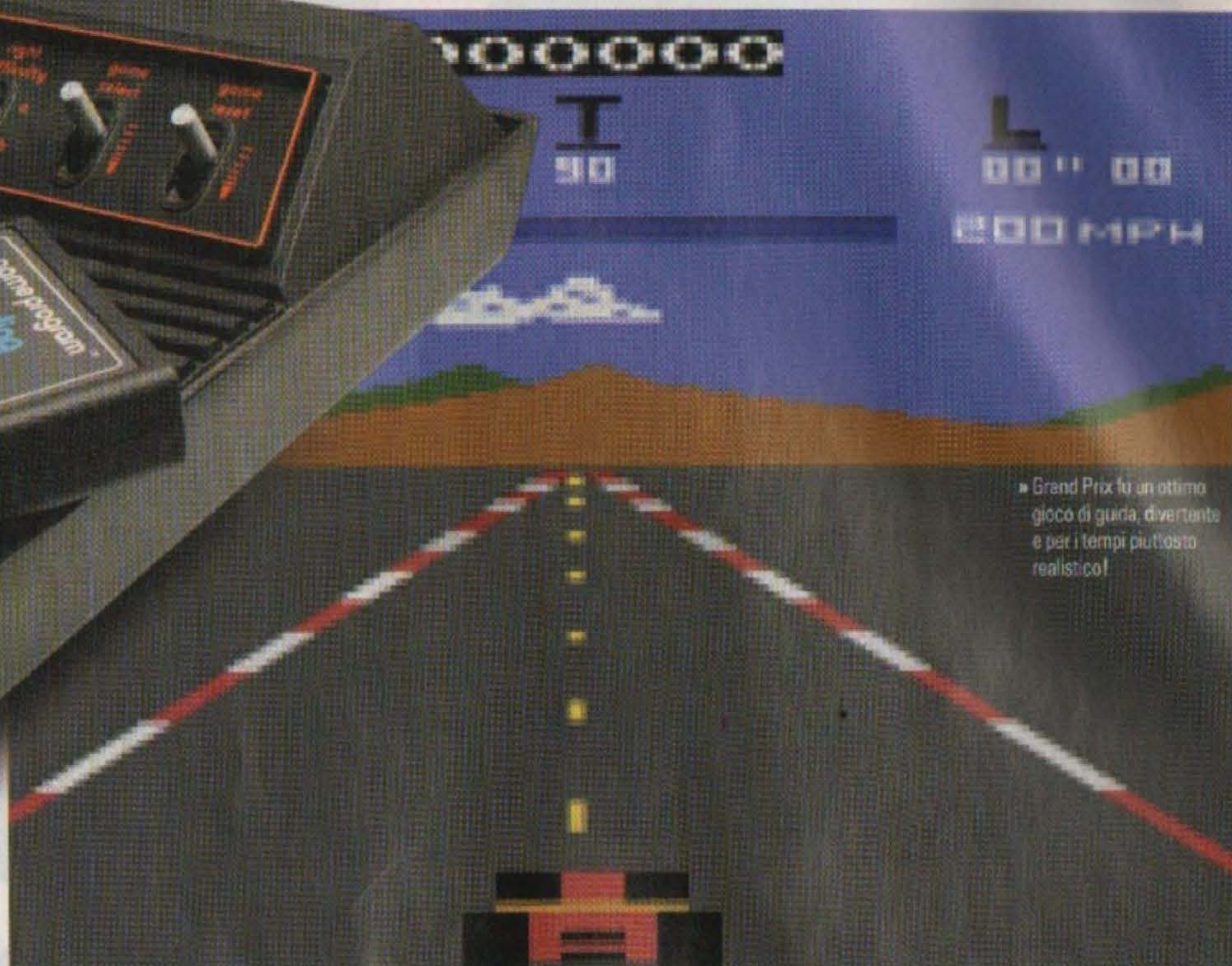
Origini

Il nome "Atari" deriva da uno dei più vecchi giochi da tavolo esistenti, il Go, del quale lo stesso Nolan Bushnell era un appassionato. Quanto al simbolo della casa, fu realizzato nei primi anni settanta da George Opperman, che pare abbia preso spunto dalla forte popolarità di Pong: la grande lettera 'A' rappresenterebbe, stilizzati, i due giocatori divisi dalla metà del campo. I giochi 2600 che più ci piacciono? Combat, Demon Attack, Adventure, River Raid, Solans, Pitfall!, Yars Revenge, Kaboom, Frogger, Haunted House e H.E.R.O. Va inoltre aggiunto che l'Intellivision non fu il solo sistema a disporre di sintesi vocale: sul 2600 c'erano infatti Quadron, Open Sesame e Berzerk, quest'ultimo però solo con una versione posteriore. Pazienza.

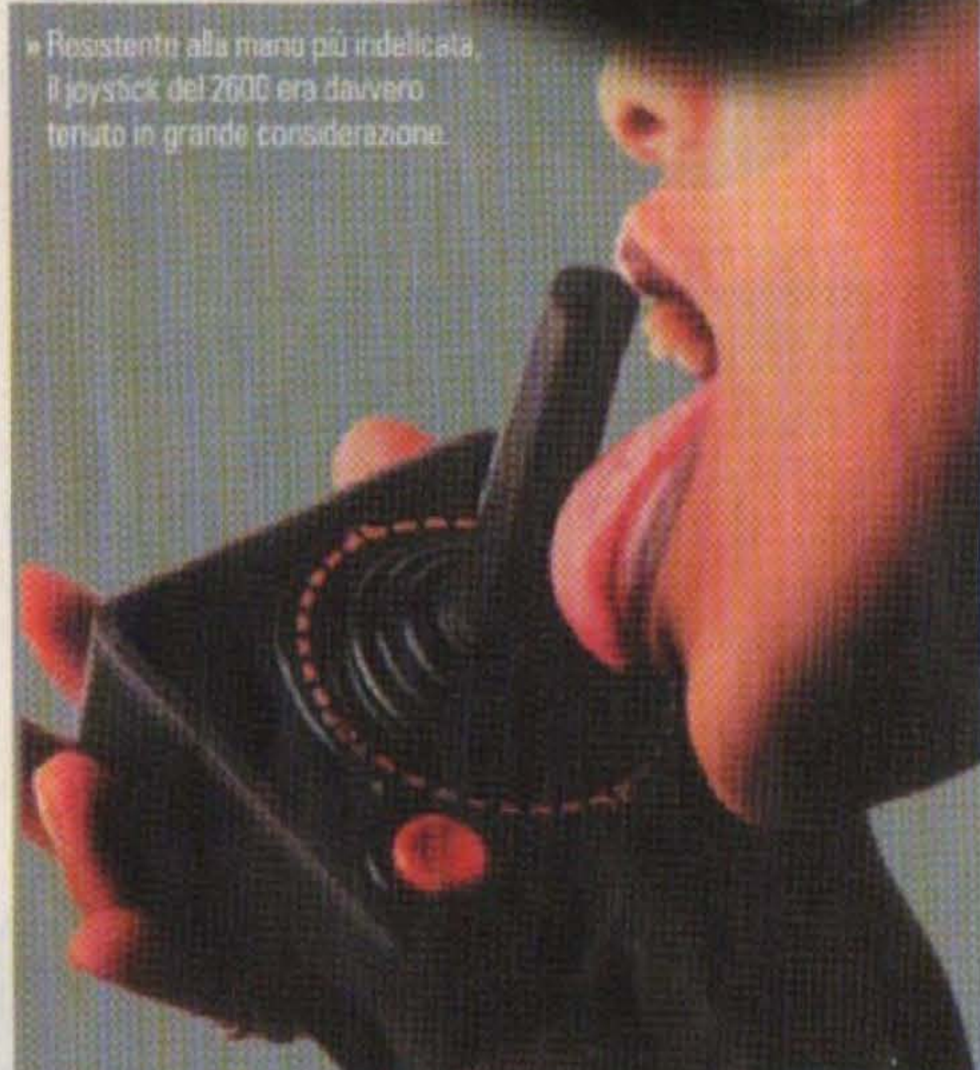


» Go è un gioco amato nel mondo, e particolarmente in Giappone, per il suo intrigante e profondo gameplay.





» Grand Prix fu un ottimo gioco di guida, divertente e per i tempi piuttosto realistico!

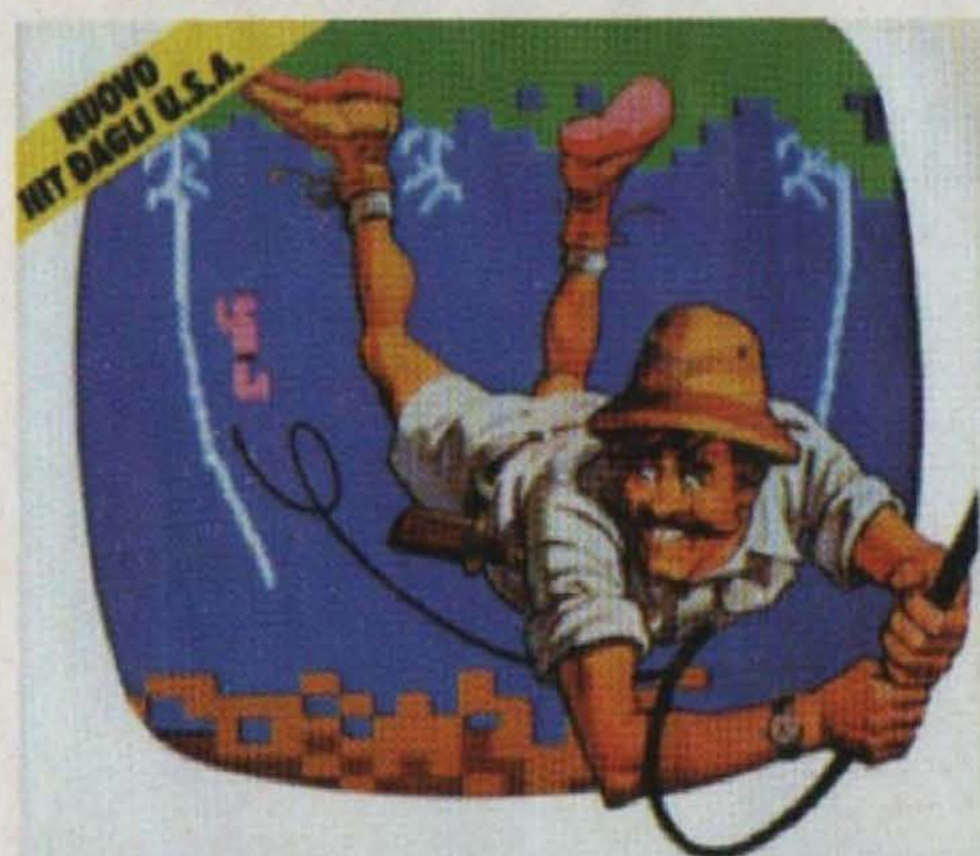


» Resistente alla mano più indelicata, il joystick del 2600 era davvero tenuto in grande considerazione.



» Il primo Atari 2600 del 1977. Robusto e impreziosito da finiture in legno, con un design probabilmente influenzato dalla vecchia tecnologia militare tedesca...

» Nei primi anni '80, il 2600 era il desiderio di tanti ragazzi e gli elfi di Babbo Natale lavorarono sodo per accontentarne a milioni.



» Uno dei classici action/adventure del 2600, Pitfall! della Activision. Un giorno ci spiegheranno che ci facevano muri di mattoni nel sottosuolo di una giungla proibita...

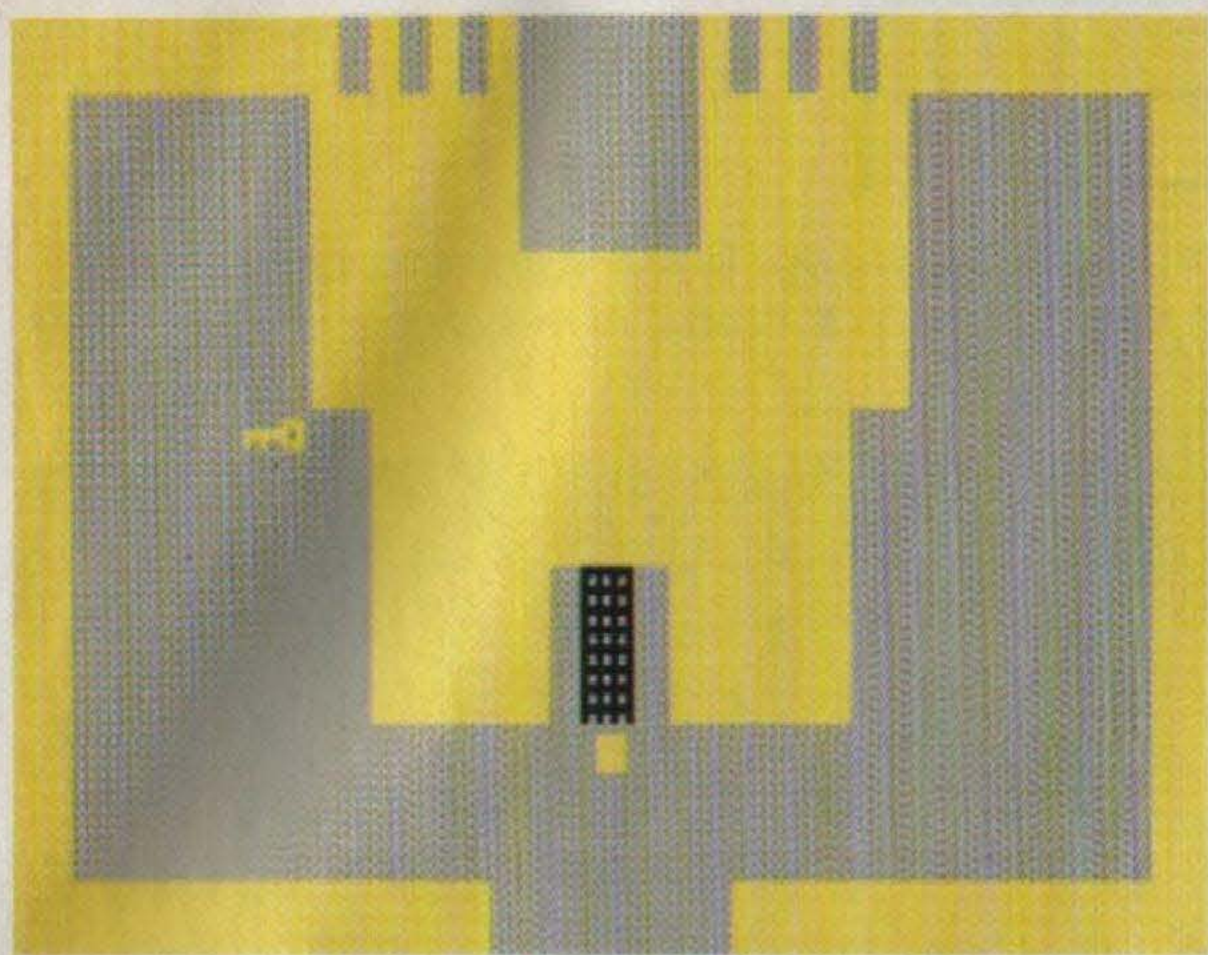


feste di Natale e gli stessi dirigenti Atari prestarono il proprio aiuto alle catene di produzione per soddisfare la crescente richiesta da parte del pubblico.

Nel giro di qualche mese l'Atari 2600 fece guadagnare alla compagnia dollari a milioni e i grandi gruppi industriali iniziarono a interessarsi molto da vicino a questa nuova forma di divertimento. Nel 1978 la Warner Communications acquistava la Atari, mentre Bushnell salutò il gruppo per il suo nuovo progetto dei Pizza Time Theatre. Nuovi capitali affluirono nelle casse del settore sviluppo e, trascorso un anno, il catalogo del 2600 venne ampliato ad altri dodici giochi; frattanto, però, il monopolio della compagnia veniva minacciato dai primi modelli concorrenti, il Magnavox Odyssey 2 e il Philips Intellivision, prima console della storia a 16 bit. L'Intellivision, in particolare, vantava una maggiore potenza grafica, un versatile pad di gioco (che alcuni ritengono l'antesignano del Nintendo Revolution) e periferiche innovative come una tastiera e un modulo di sintesi vocale.

Pur debitrice al percorso scavato dal VCS, la console della Mattel superò in poco tempo i quattro milioni di unità vendute: era necessario impedire in qualche modo al 2600 di restarne soverchiato. Fu così che nel 1980 la macchina accolse la conversione di un fortunatissimo arcade giapponese chiamato Space Invaders: schiere di persone corsero a comprare la console, ansiose di respingere gli attacchi degli alieni fra le loro pareti di casa. Altri ancora se ne aggiunsero quando, a stretto giro, venne presentato Adventure, capostipite degli attuali RPG. Due nuovi videogiochi, Asteroids e Lunar Lander, furono i primi prodotti di questo tipo a vantare una registrazione all'ufficio brevetti degli Stati Uniti.

Chiunque aspirava ormai a una fetta di questa industria in grande ascesa, e le cose potevano prendere facilmente una piega imprevista. Quattro dipendenti in dissidio con la Atari lasciarono la compagnia per fondare l'Activision, prima casa di sviluppo indipendente della storia: qui sfruttarono la loro esperienza per realizzare una nuova serie di giochi che annoverava Boxing, Checkers, Fishing Derby e Dragster, tutti di qualità superiore alla media dei titoli per 2600. Indisposta, la Atari citò in giudizio la concorrente, ma il tribunale le diede torto, obbligandola ad accettare una produzione di giochi compatibili con il 2600 da parte di sviluppatori esterni. Avvenne pertanto che, in appena 12 mesi, la Activision totalizzò un utile di 70 milioni di dollari. Il 1981 fu l'anno del duello tra Atari e Mattel, e gli


» Molti retrogiocatori hanno perduto ore e fidanzate per Adventure, uno dei primi GdR della storia.

adolescenti portavano di continuo argomenti a favore dell'una o dell'altra macchina: la Atari si aggiudicò la sfida alla distanza e grazie a una conquista strategica del mercato, proprio come sarebbe accaduto nel campo della registrazione tra il VHS e il tecnicamente superiore Betamax.

A questo punto si fece avanti la Coleco, convinta che una macchina graficamente superiore al non giovanissimo 2600 lo avrebbe scalzato dalla sua posizione. Al lancio del Colecovision (1982) la Atari rispose con quello del 5200, che era a sua volta più potente della nuova rivale e che determinò anche una sensibile riduzione del prezzo del 2600. La compagnia californiana aveva di nuovo respinto l'attacco, e il Colecovision si attestò anch'esso in una nicchia. Frattanto, l'Arcadia presentava il Supercharger, un dispositivo capace di far girare giochi e programmi sulle normali audiocassette e consentire i multiload. Un gran numero di compagnie di terza parte riconfermò fiducia all'Atari: tra esse la CBS, la 20th Century Fox, la Tigervision e molte altre (per i giocatori più adulti c'erano anche i titoli della Mystique), assicurando alla casa del VCS una percentuale sugli utili. L'età del 2600 non influenzò più di tanto le vendite, anche se giochi come Pac-Man ed E.T. si rivelarono veri disastri di critica e di mercato. Una leggenda urbana vuole che lo studio cinematografico di E.T. avesse concesso all'Atari meno di due mesi per progettare, sviluppare e distribuire il gioco su 2600, in considerazione del fatto che il lancio doveva seguire da presso l'uscita del film negli USA. Quella degli irrealistici tempi di consegna per quanto riguarda le trasposizioni di film in videogiochi è, d'altra parte, storia recente. E.T. risultò quello che doveva essere: un gioco affrettato e insoddisfacente, dalle fortune tanto modeste che un milione di cartucce (invendute) avrebbero terminato il loro viaggio sotto le sabbie del deserto del Nevada.

E fu proprio E.T. a costituire l'inizio della fine: l'offerta era troppo superiore alla domanda, le compagnie di terza parte cominciarono a chiudere i battenti, e l'industria si avviò al collasso.

Per arginare l'emorragia di vendite del VCS, nel 1984 l'Atari ne ridusse il prezzo a soli 40 dollari. Di lì a poco annunciò l'uscita di due nuove macchine, l'Atari 7800 e una versione più evoluta del 2600. Il gesto pareva suggerire che il peggio era passato e che in fondo alla storia dei videogiochi fosse tutt'altro che scritta la parola fine. A ogni modo, la Warner Communications cedette a prezzo di realizzo la sua divisione videogiochi (cioè la Atari) a Jack Tramiel. Questi non si interessò affatto ai neonati modelli Atari, probabilmente influenzato dagli analisti commerciali i quali continuavano a ripetere che il futuro del divertimento interattivo sarebbe passato per i chip degli home computer quali lo Spectrum, il C64, il Dragon 32 e molti altri ancora. Grande fu dunque la sorpresa quando, nel 1986, la Nintendo lanciava la sua console NES, che in America si sarebbe presto tramutata nel sogno di ogni bambino. L'Atari colse l'occasione per rilanciare il suo vecchio cavallo di battaglia, ora ribattezzato 2600 Jr e venduto a prezzi inferiori ai 50 dollari. Anche il 7800 ritornò in pista dopo un anno passato ad accumulare polvere nei magazzini. I giochi fecero di nuovo la parte del leone e nel 1987 la Atari lanciò Pac-Man Jr, concedendo inoltre ad altri sviluppatori le licenze di titoli famosi come Donkey Kong, dal quale sarebbe stata ricavata un'ottima conversione per il 2600. L'anno seguente, però, i dirigenti della compagnia presero atto che il 2600 stava morendo di morte naturale: per una macchina vecchia di oltre dieci anni era d'altro canto uno splendido risultato poter ancora competere con sistemi più avanzati. Nolan Bushnell fu richiamato alla sua vecchia società che produsse una breve serie di titoli tra cui Secret Quest, canto del cigno per il VCS e diretto a spremere gli ultimi profitti dalla console. Nel 1989 la produzione del 2600 cessò definitivamente e le ultime unità furono allocate negli Stati Uniti, anche se all'estero il mercato sopravvisse ancora per qualche tempo. Per il 2600 era il momento di gettare la spugna e guardarsi alle spalle, fiero dei grandi risultati raggiunti.

Come abbiamo detto, senza il 2600 l'industria dei videogiochi poteva prendere strade diverse, soprattutto se le idee di Jack Tramiel avessero trovato credito. Il 2600 era un'ottima macchina con un incredibile catalogo di giochi (oltre 400), esteso a tutti i generi, dai titoli educativi agli arcade, ai puzzle ai strategici. Il movimento del retrogaming ha infuso nuova linfa vitale nel VCS e i collezionisti di tutto il mondo si sono messi a ricercare la macchina e le cartucce. Degno di nota è anche il favoloso joystick-console TV Games Atari della Jakks Pacific con una selezione di magnifici titoli quali Missile Command e Scramble. Nel vedere certi giochi di adesso con manuali che sembrano le pagine gialle e una curva d'apprendimento apparentemente destinata a consumare i vostri anni migliori, non potreste davvero sbagliarvi con il pick up-and-play della Atari.



» L'Atari 2600 jr cercò di riproporre al mercato una macchina affidabile a basso costo.



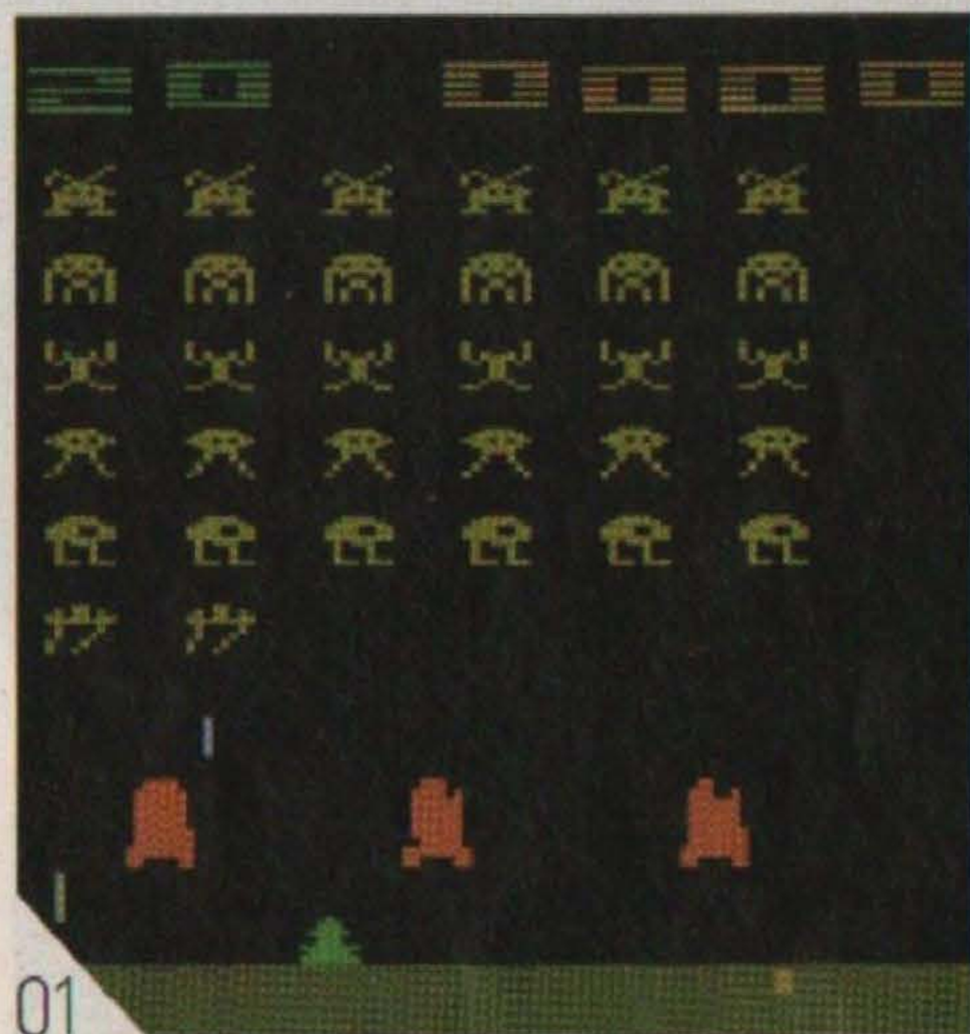
Perduti per strada

Un certo numero di titoli per 2600 non vide mai la luce del giorno, trasformandosi in una serie di leggende del retrogaming. Debbie Coes Dallas fu annunciato nel 1982 dall'American Multiple Systems ma abbandonato prima del completamento. Il gameplay poteva ricordare quello di Daley Thompson Decathlon. Niente da fare nemmeno per Airplane!, tratto da un film culto, e per B-52 Bomber, che vi avrebbe concesso l'opportunità di bombardare a tappeto Iraq e Afghanistan. Un gioco certamente degno di pubblicazione poté essere Attack of the Baby Seals, meraviglioso titolo horror a livello di un film trash dello stesso genere. Molte anche le segnalazioni di tie-in: Jaws, Butch Cassidy and the Sundance Kid, MASH, Magnum PI e Porky's, che alterò la storia del film mutando i teenagers sessuomani in maialetti. Carino.


» Un gioco basato sul film Airplane poteva pure essere concepibile, ma che dire di Debbie Does Dallas? Mah...

I DIECI GIOCHI PERFETTI

L'Atari 2600, o VCS, vanta un così lungo catalogo di giochi che abbiamo fatto fatica a sceglierne dieci su tutti. Vogliamo ricordarvi il carattere soggettivo di una simile classifica, e che in materia sono quindi ben accette contestazioni e serrati dibattiti, gli stessi che animano Retro Gamer.



01

SPACE INVADERS

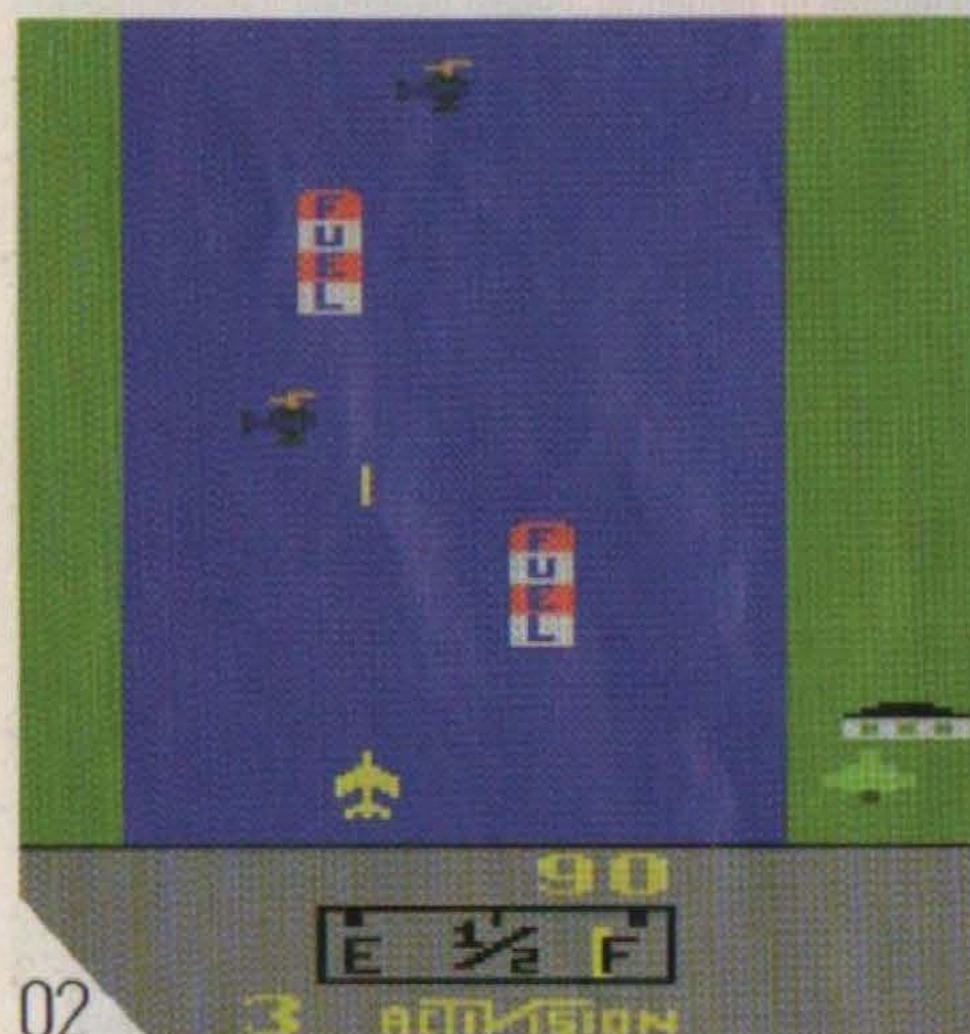
» **USCITO NEL:** 1980
» **PUBBLICATO DA:** ATARI
» **CREATO DA:** RICK MAURERER
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** MAZE CRAZE

01 Non fatevi ingannare dalle visuali vecchio, anzi vecchissimo stile: Space Invaders è stata una delle prime killer app e quando uscì il successo fu enorme. Pur non ricalcando del tutto l'arcade (solo 36 invasori su schermo anziché i 55 del coin-op), possedeva però un'impressionante numero di opzioni per l'epoca, ben 112, che miglioravano sensibilmente un già ottimo gioco. Scudi semoventi, bombe a zig-zag, invasori invisibili, gioco a due, missili guidati: la lista era quasi infinita. Chi ha un VCS, ma non la cartuccia di Space Invaders, non rende giustizia a questa console.

RIVER RAID

» **USCITO NEL:** 1982
» **PUBBLICATO DA:** ACTIVISION
» **CREATO DA:** CAROL SHAW
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** 3D TIC-TAC-TOE, CHECKERS, POLO

02 Un deciso cambio di rotta per Carol Shaw, che sino a quel momento aveva dato vita a concetti più 'leggeri' sul VCS. L'infinito fiume sul quale il personaggio doveva pilotare pullulava di pericoli, e più si andava avanti, più la sfida si faceva dura (restando comunque sempre divertente)...anche perché agli insidiosi nemici si aggiungevano le scorte di carburante via via sempre più ridotte. Un classico sparatutto del quale nessun collezionista dovrebbe fare a meno.



02

BERSERK

» **USCITO NEL:** 1982
» **PUBBLICATO DA:** ATARI
» **CREATO DA:** DAN HITCHINS
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** SWORDQUEST: EARTHWORLD

03 Imperfetto come molte altre conversioni arcade per VCS, Berserk lamentava l'assenza della sintesi vocale (comunque aggiunta in una successiva versione) e graficamente poteva parere un po' claustrofobico. Il gioco era però reso più facile dall'incapacità dei nemici di sparare diagonalmente. Nel complesso un grande titolo, grazie ai buoni controlli e al gameplay cristallino. I labirinti richiedevano nervi d'acciaio e l'uso di tanta strategia. Se vi piacciono gli sparatutto, cercatene subito una copia.

ADVENTURE

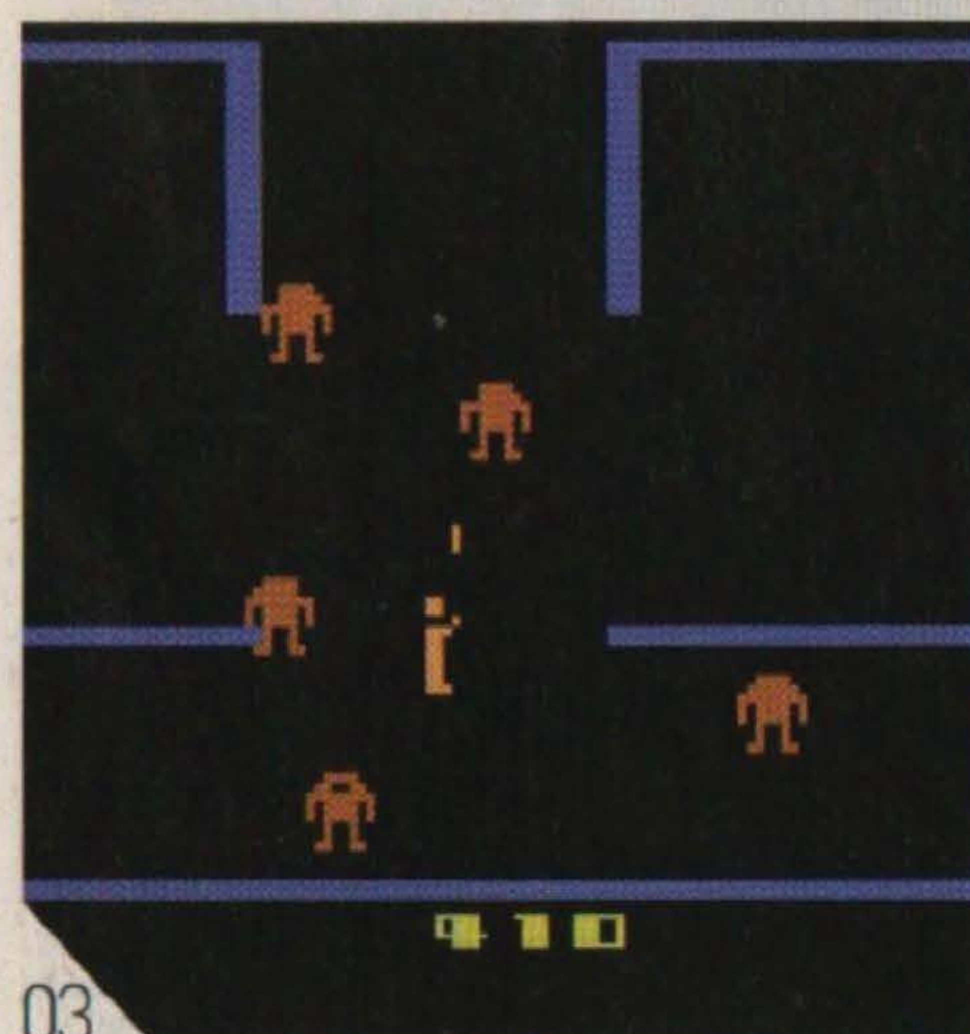
» **USCITO NEL:** 1980
» **PUBBLICATO DA:** ATARI
» **CREATO DA:** WARREN ROBINETT
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** MAZE, SLOT RACER

04 Visualmente, Adventure è forse uno dei più poveri giochi mai apparsi sul 2600. Il personaggio principale è niente più che un blocchetto, la maggior parte delle stanze risultano inferiori persino agli standard del VCS, e tacciamo del dragone per carità di patria... con tutto ciò, è uno storico gioco della prima console Atari, basato su un gameplay elementare (riportare un calice rubato da un castello, raccogliendo oggetti utili lungo la strada), nonché un'aggiunta fondamentale per la vostra raccolta di titoli VCS.

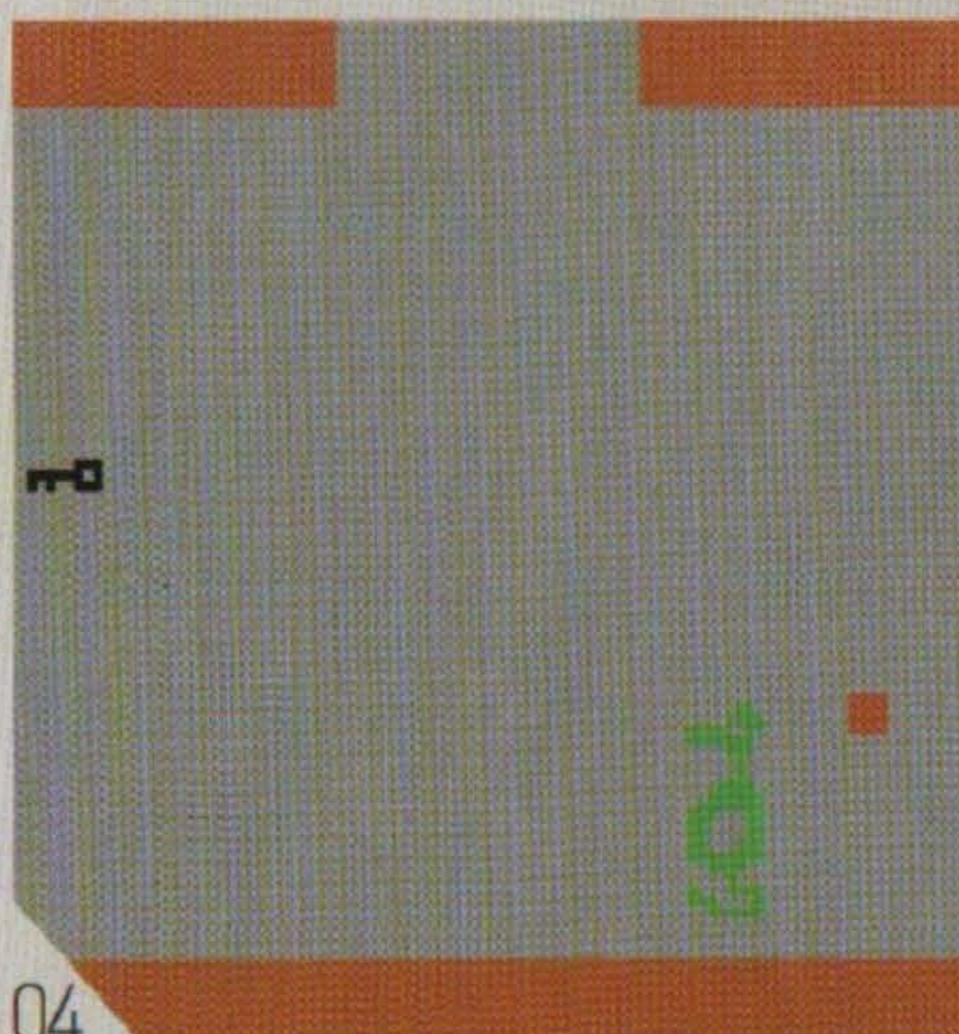
MS PAC-MAN

» **USCITO NEL:** 1982
» **PUBBLICATO DA:** ATARI
» **CREATO DA:** MIKE HOROWITZ, JOSH LITTLEFIELD
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** ND

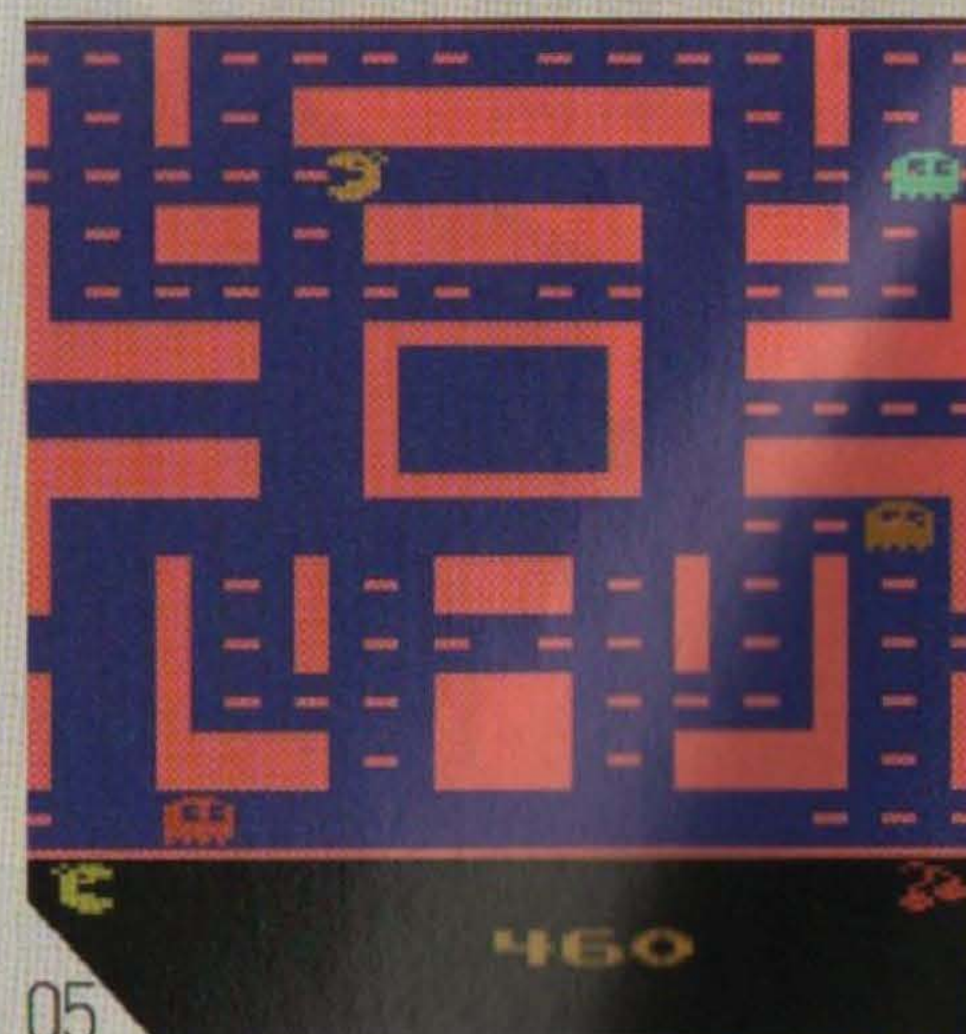
05 Anche il più entusiasta possessore di 2600 deve ammettere che la conversione di Pac-Man originale non era un granché, soprattutto a causa dell'affrettata realizzazione. L'Atari fece però tesoro delle critiche e operò un deciso miglioramento con Ms Pac-Man. La grafica, non proprio uguale a quella del coin-op, catturava comunque lo spirito del gioco, con una protagonista abbastanza vicina alla controparte da sala giochi. I buoni controlli, i fedeli effetti sonori e il gameplay ben implementato su quello arcade, ne assicurarono il successo.



03



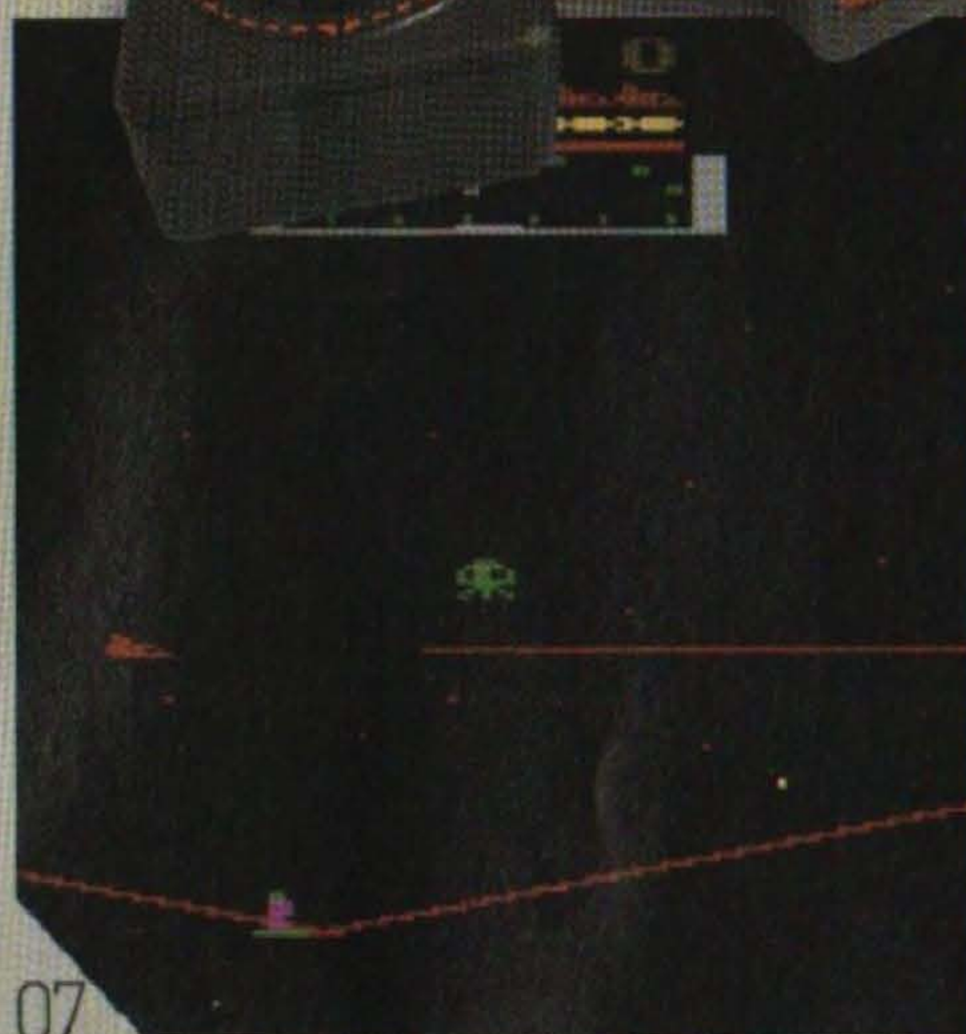
04



05



06


07



08

H.E.R.O.

» **USCITO NEL:** 1984
» **PUBBLICATO DA:** ACTIVISION
» **CREATO DA:** JOHN VAN RYZIN
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** F-18 HORNET, COSMIC COMMUTER

06 **La Activision si mostrò all'altezza di realizzare ottimi titoli per il 2600 e H.E.R.O.** non fece eccezione. Nei panni di Roderick Hero, il giocatore doveva usare il suo retropropulsore per avventurarsi in rischiosi cunicoli e salvare tutti i minatori. Raffinato e ben studiato dal punto di vista del gameplay come molti giochi di questa compagnia, H.E.R.O. compensava la mancanza della musica con ottimi effetti sonori, mentre l'incessante potere del jetpack di Roderick trasformava ogni partita in una profonda sfida.

DEFENDER II

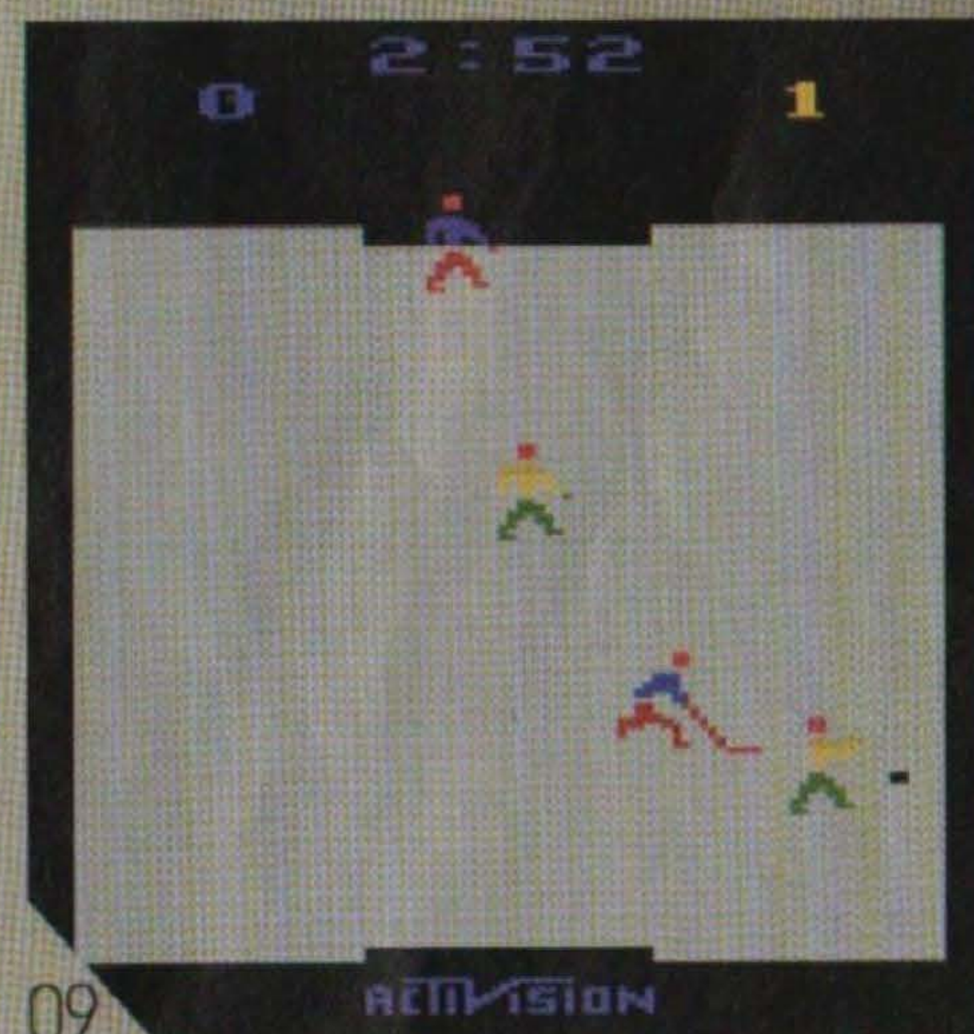
» **USCITO NEL:** 1982
» **PUBBLICATO DA:** ATARI
» **CREATO DA:** BILL ASPROMONTE
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** MILLIPEDE, PENGO

07 **Defender II (o Stargate, come è anche noto), fu un'altra conversione arcade per il 2600 di splendida qualità (a differenza di Defender) nonché un ottimo sparatutto.** La grafica era estremamente simile a quella dell'arcade, l'azione velocissima e furiosa, gli sprite non sfarfallavano più di tanto e c'erano molti corposi effetti sonori. Aggiungiamo la corretta implementazione dei controlli originali ed ecco un altro titolo da grido che merita certamente un posto speciale nella vostra collezione.

PITAFALL! II: LOST CAVERNS

» **USCITO NEL:** 1984
» **PUBBLICATO DA:** ACTIVISION
» **CREATO DA:** DAVID CRANE
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** CANYON BOMBER, GHOSTBUSTERS

08 **Pitfall è stato e rimarrà sempre un gioco fantastico, ma ogni volta che vogliamo vivere qualche esperienza nel cuore di giungle tenebrose e pericolosamente popolate, ritorniamo al suo superiore sequel.** Il chip contenuto nella cartuccia produceva una grafica molto avanzata per l'epoca, accompagnata da una notevole colonna sonora. Pitfall II resta uno dei più bei giochi per questa console e dovreste rintracciarlo a ogni costo se siete in cerca di un platform esaltante e impegnativo.



09

ICE HOCKEY

» **USCITO NEL:** 1981
» **PUBBLICATO DA:** ACTIVISION
» **CREATO DA:** ALAN MILLER
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** BASKETBALL, CHASE, ROBOT TANK

09 **Dei tanti titoli sportivi disponibili per il VCS, pochi raggiunsero il livello dell'eccellente simulazione di Alan Miller.** Vero è che a sfidarsi erano solo quattro giocatori e che le grafiche potevano dirsi minimali, ma eravate in grado di controllare in modo articolato la vostra 'squadra' ed effettuare tiri da molti punti del campo. Prevista anche la possibilità di mandare zampe all'aria l'avversario per riprendere il possesso del disco. Un'altra grande uscita della Activision che merita una riscoperta.

THRUST

» **USCITO NEL:** 2000
» **PUBBLICATO DA:** XTYPE
» **CREATO DA:** THOMAS JENTZSCH
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** JAMMED, STAR FIRE, SWOOPS!

10 **Il gioco che mostra di cosa è ancora capace la console Atari se programmata da mani abili quanto appassionate come quelle di Thomas Jentzsch.** Una grande conversione del classico per C64 con ottima resa grafica e una reale sensazione di quell'inerzia su cui è per larga parte basato il gameplay. Lo scrolling fluido e i controlli superbi vi obbligano a biasimare voi stessi per gli inevitabili schianti sul desolato paesaggio. Artigianale che sia, Thrust è un ottimo titolo al quale varrebbe la pena di giocare.



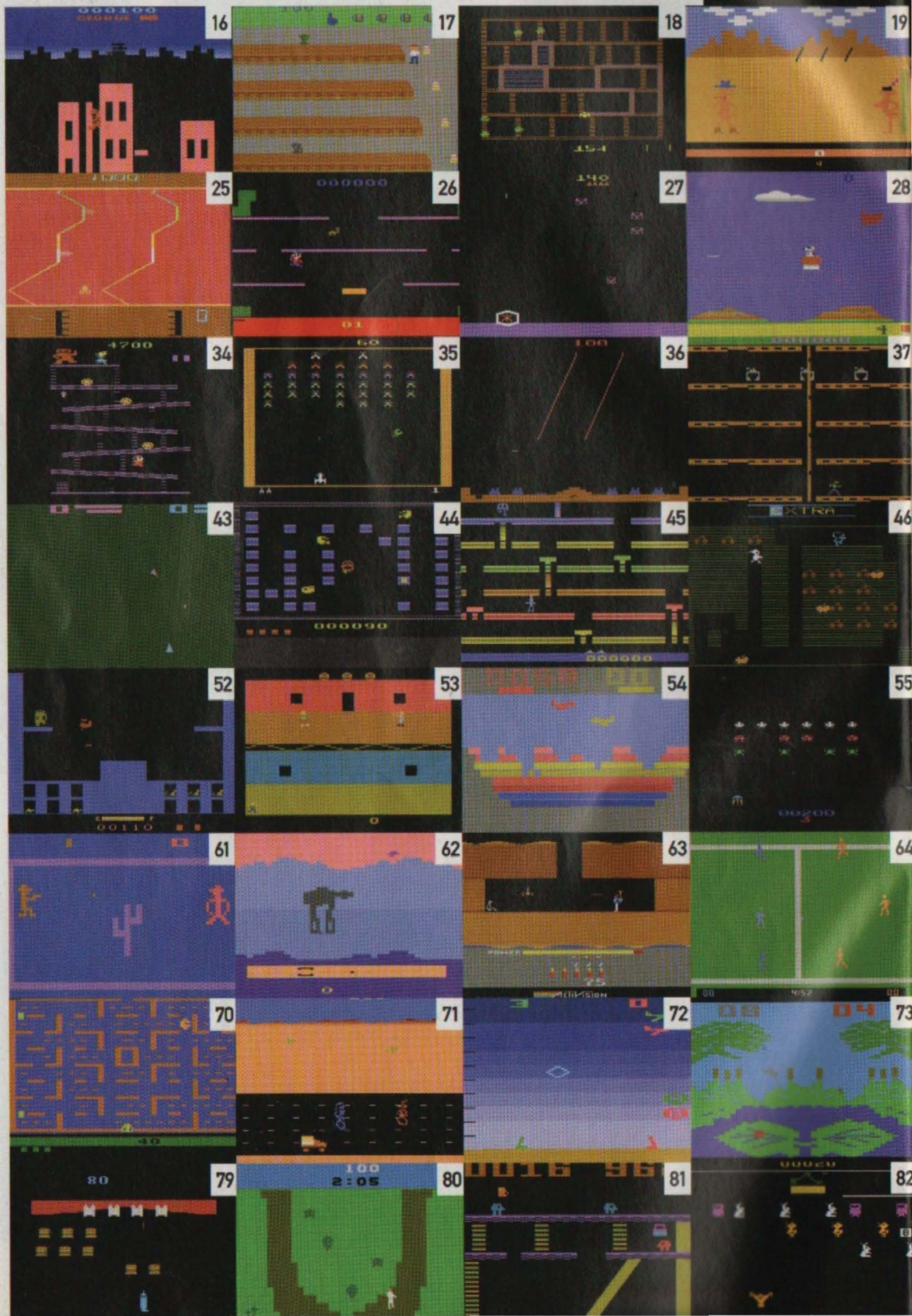
10

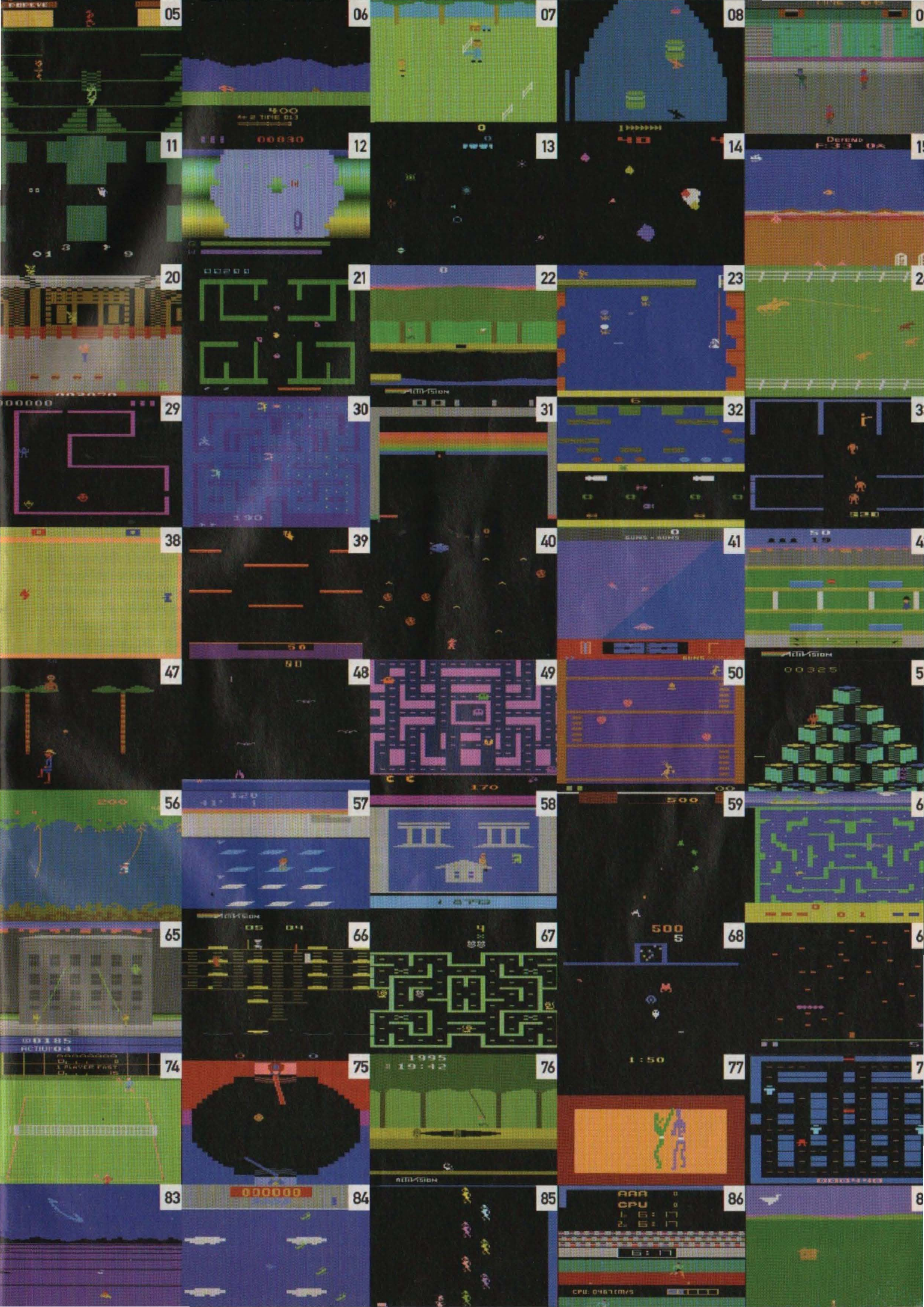


ATARI 2600 e il resto...

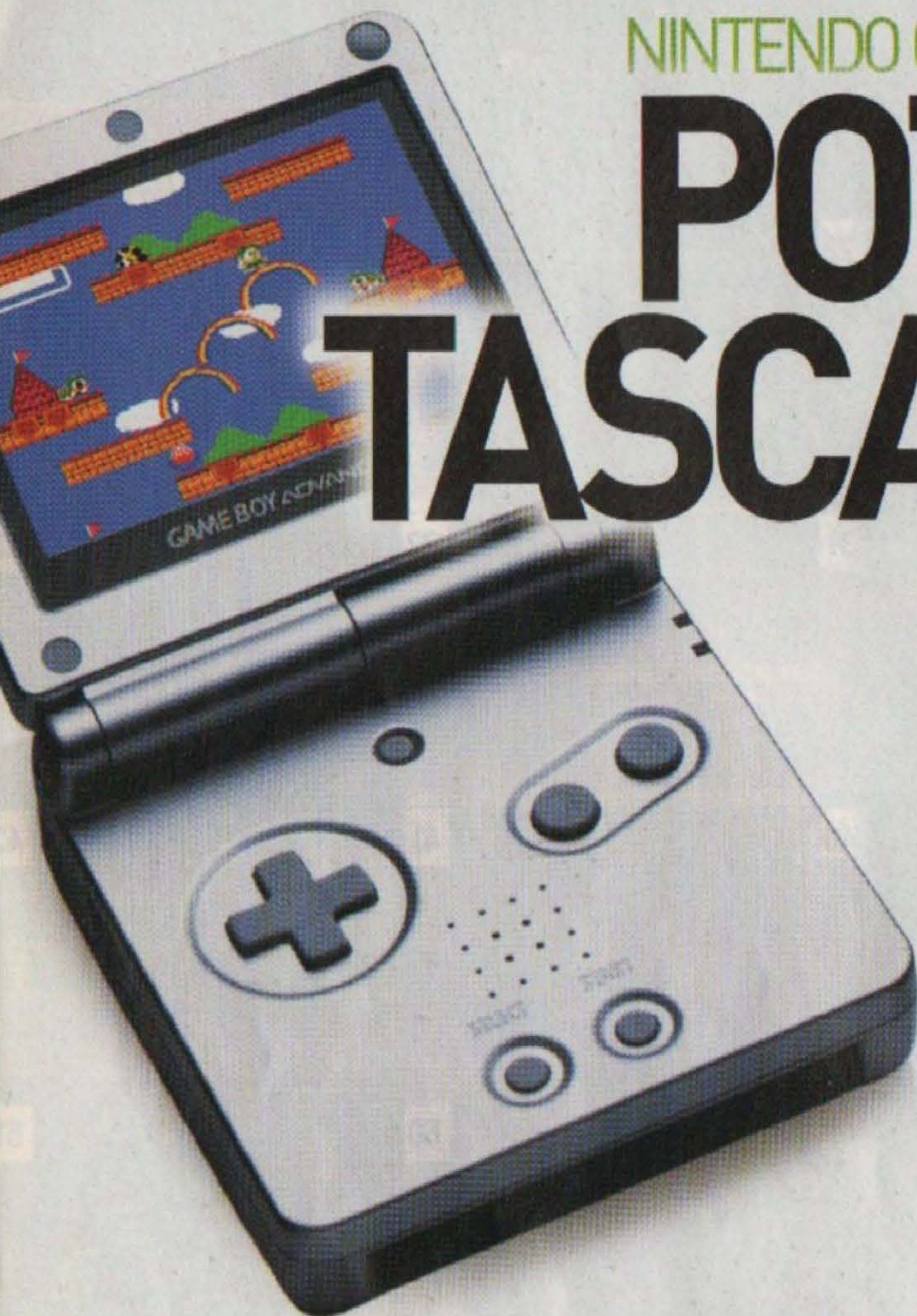
Considerata la grande popolarità della prima console di casa di Atari, non stupitevi che abbia ospitato così tanti giochi (alcuni, comunque, davvero terribili). Eccone un elenco parziale...

01 MINIATURE GOLF
02 RIVER RAID
03 EARTH DIES SCREAMING
04 GHOST MANOR
05 POPEYE
06 MOON PATROL
07 TEXAS CHAINSAW MASSACRE
08 ZAXXON
09 DOUBLE DRAGON
10 BEAMRIDER
11 HAUNTED HOUSE
12 RIVER PATROL
13 GRAVITAR
14 ASTEROIDS
15 MEGA FORCE
16 RAMPAGE
17 TAPPER
18 AMIDAR
19 CUSTER'S REVENGE
20 GREMLINS
21 MARAUDER
22 PITFALL II: LOST CAVERNS
23 POOYAN
24 STAMPEDE
25 FANTASTIC VOYAGE
26 MARIO BROS
27 PHOENIX
28 SNOOPY AND THE RED BARON
29 VENTURE
30 ALIEN
31 BREAKOUT
32 FROGGER
33 BERZERK
34 DONKEY KONG
35 GALAXIAN
36 MISSILE COMMAND
37 ADVENTURES OF TRON
38 COMBAT
39 JOUST
40 PIGS IN SPACE
41 RADAR LOCK
42 KEYSTONE KAPERS
43 SPACE WAR
44 PENGO
45 INFILTRATE
46 MR. DO!
47 COCONUTS
48 DEMON ATTACK
49 MS. PAC-MAN
50 KANGAROO
51 Q*BERT
52 SKY SKIPPER
53 HALLOWEEN
54 CANYON BOMBER
55 GORF
56 JUNGLE HUNT
57 FROSTBITE
58 ET: THE EXTRA-TERRESTRIAL
59 GYRUSS
60 SHARK ATTACK
61 OUTLAW
62 STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK
63 H.E.R.O.
64 REALSPORTS SOCCER
65 GHOSTBUSTERS
66 BURGER TIME
67 MOUSE TRAP
68 SINISTAR
69 CENTIPEDE
70 PAC-MAN
71 ROAD RUNNER
72 AIR SEA BATTLE
73 FROGS AND FLIES
74 REALSPORTS TENNIS
75 STAR WARS: JEDI ARENA
76 PITFALL
77 KARATE
78 LOCK 'N' CHASE
79 PLAQUE ATTACK
80 CHUCK NORRIS SUPERKICKS
81 MINER 2049ER
82 CARNIVAL
83 SOLARIS
84 TIME PILOT
85 BACHELOR PARTY
86 TRACK AND FIELD
87 FOREST




05
06
07
08
11
12
13
14
20
21
22
23
29
30
31
32
38
39
40
41
47
48
49
50
56
57
58
59
65
66
67
68
74
75
76
77
83
84
85
86

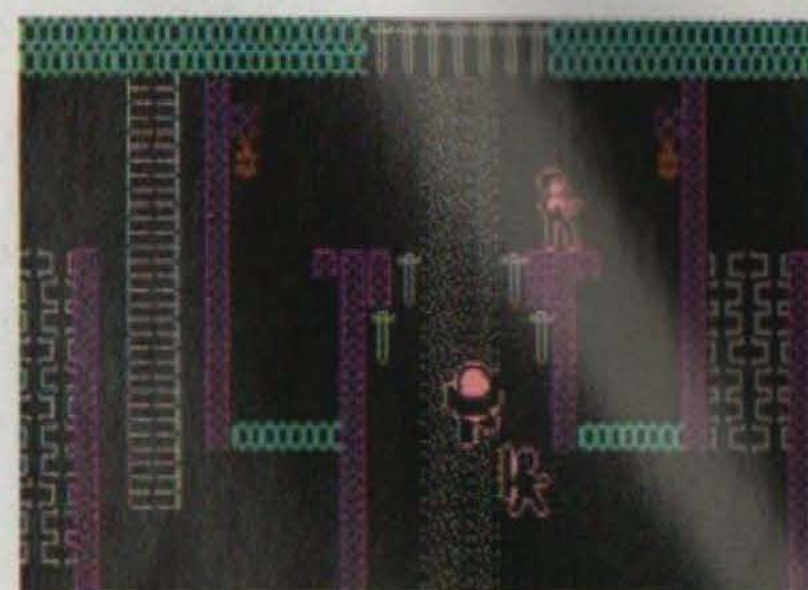
EMULATION NATION



NINTENDO GAME BOY ADVANCE

POTERE TASCABILE

La miniatura portatile del Nintendo è considerata da molti un raggio di speranza per il mondo dei vecchi giochi. Meno potente dei moderni standard, come PSP e DS, Game Boy Advance è privo di reali capacità grafiche in 3D, e questo ha dato il via all'apparizione di una serie di giochi 2D per la console, molti dei quali risalgono all'era dorata dei videogame. Mentre altre console forzano anche le idee meno adatte alla conversione 3D, GBA continua imperterrito a proporre platform con oggetti che rotolano sullo schermo e vecchi sparatutto. Game Boy Advance è anche forse l'ultimo rifugio del "gioco da garage": per la facilità dei giochi da realizzare, la console ha dato la possibilità a dozzine di appassionati di mostrare al mondo le proprie capacità...



» La conversione di Bruce Lee di Jim Bagley ha lasciato intatta la folle giocabilità della versione della Speccy e ha aggiunto una nuova colonna sonora e altri divertenti effetti sonori.



Ricordiamo la prima volta che abbiamo giocato con il nuovo scintillante Game Boy Advance SP; il gioco era F-Zero Advance e dovemmo trattenere la commozione quando realizzammo di avere tra le mani un minuscolo SNES portatile. Sin dai primi giorni del sistema, le sezioni per GBA negli scaffali dei negozi di giochi sono state invase da remake di vecchi classici. A una rapida occhiata si vedeva che la maggior parte dei titoli era uscita per la mini-console - alcuni di essi diverse volte - ma non è questo il punto. Mentre la Nintendo era impegnata a trasferire la maggior parte dei suoi giochi di catalogo SNES e NES per quanto era possibile, mentre la Namco e la Konami avevano offerto compilation di conversioni arcade, e mentre l'Amiga presentava IK+, Speedball 2 e Wings che hanno graziato il Game Boy Advance, i giocatori veterani erano coscienti del fatto che migliaia di titoli amatissimi non sarebbero mai stati disponibili per la mini-console. È qui che entra in gioco la produzione casalinga. Fredrik Olsson, conosciuto come FluBBa nella vibrante scena delle produzioni casalinghe, pensa che una combinazione di lealtà e potere sia ciò che ha portato così tanti programmatori a creare titoli per la mini-console Nintendo. "Game Boy Advanced è una macchina potente ma semplice," spiega. "Se volete codificare l'ASM direttamente, colpendo i registri hardware, potete farlo senza problemi, o potete usare funzioni fantasiose in C++ e riuscirci comunque. Ha la potenza grafica di uno SNES, ma con una CPU circa dieci volte più veloce". E con molti possessori spinti verso i vecchi giochi per la console (a causa del sopraccitato catalogo di titoli classici e rifatti, e alla tendenza tipica di GBA verso il 2D piuttosto che verso il 3D), non ci sorprende che invece di concentrarsi solo su demo tecniche o creazioni originali, molti produttori casalinghi abbiano deciso di prendere giochi - e perfino interi sistemi - degli anni '80 e '90 e farli tornare alla ribalta nel presente, pronti per l'azione sulle console portatili.

"GAME BOY ADVANCE HA LA POTENZA GRAFICA DI UNO SNES, MA CON UNA CPU CIRCA DIECI VOLTE PIÙ VELOCE"

ANTICHITÀ PORTATILI

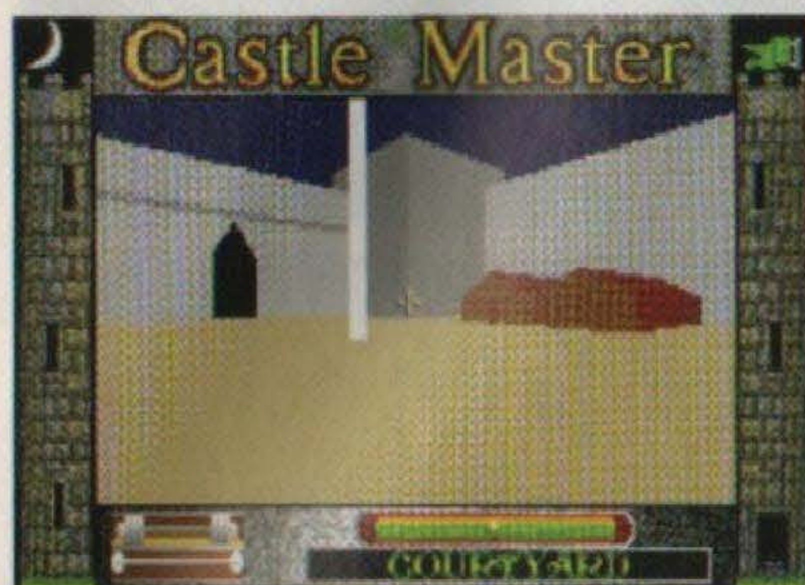
Non sorprende che diversi titoli semplici e graziosi degli anni passati provino a inserirsi nella scena dei prodotti casalinghi per GBA. Molti programmatori per hobby tendono a stancarsi di lavorare a progetti troppo lunghi, e questo potrebbe essere dovuto alla relativa rapidità degli ordini di oggi. Il sito Web della PDRoms (www.pdroms.de) ha una collezione sorprendentemente vasta di titoli fatti in casa, che vanno dalla modalità arcade di Arkanoid e 1942 fino alle scoppiettanti conversioni dei giochi ZX Spectrum, come Bruce Lee e Android 2. Il sito delle produzioni GBA www.gbadev.org presenta anche i titoli GBA casalinghi più richiesti, così come il sito sui vecchi giochi GBAFan (www.gbafan.com). Mentre è triste notare che molti titoli previsti vengono abbandonati durante la

EMULATE IL GAME

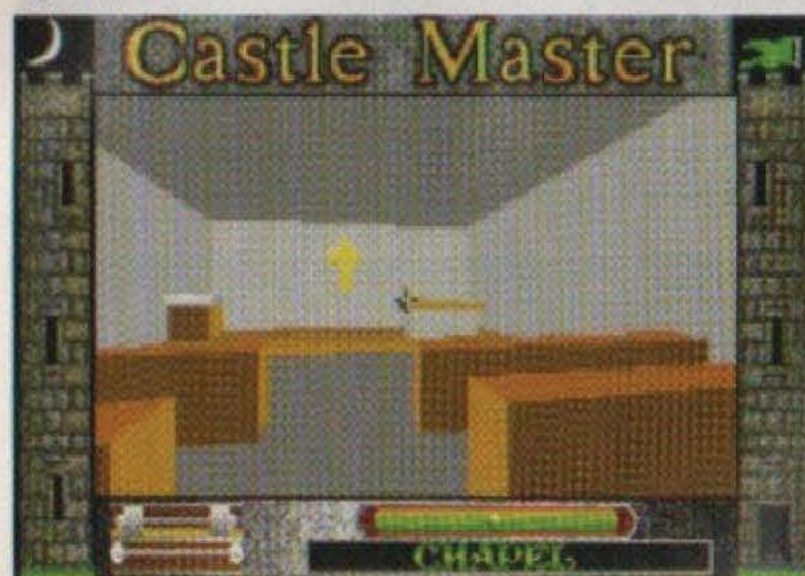




CON LA RECENTE USCITA DEL NUOVO NINTENDO GAME BOY MICRO, DIAMO UNO SGUARDO ALL'ECCITANTE SCENA DEI GIOCHI PRODOTTI IN CASA PER IL PORTATILE NINTENDO. UN INTERO MONDO TUTTO DA SCOPRIRE...



» Il remake di Castle Master di Quirky ha conservato l'atmosfera originale, ma ha velocizzato i movimenti, migliorando la giocabilità.





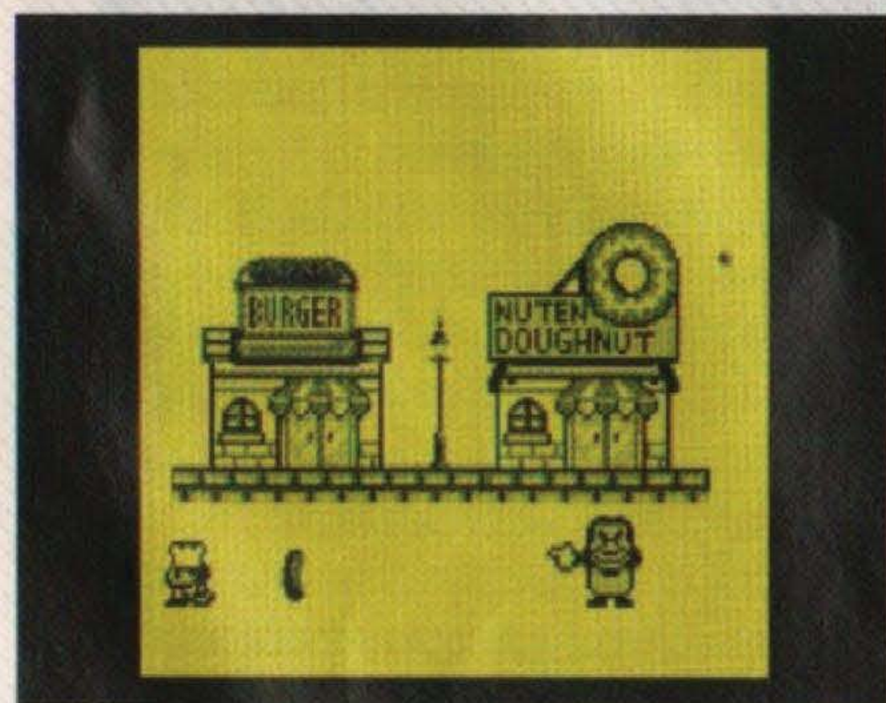
» Il titolo cult di Shaun Southern in 8-bit con una palla che rotola è migliorato graficamente nella versione rinnovata di The Lemoner per SNES, Trailblazer Advance.

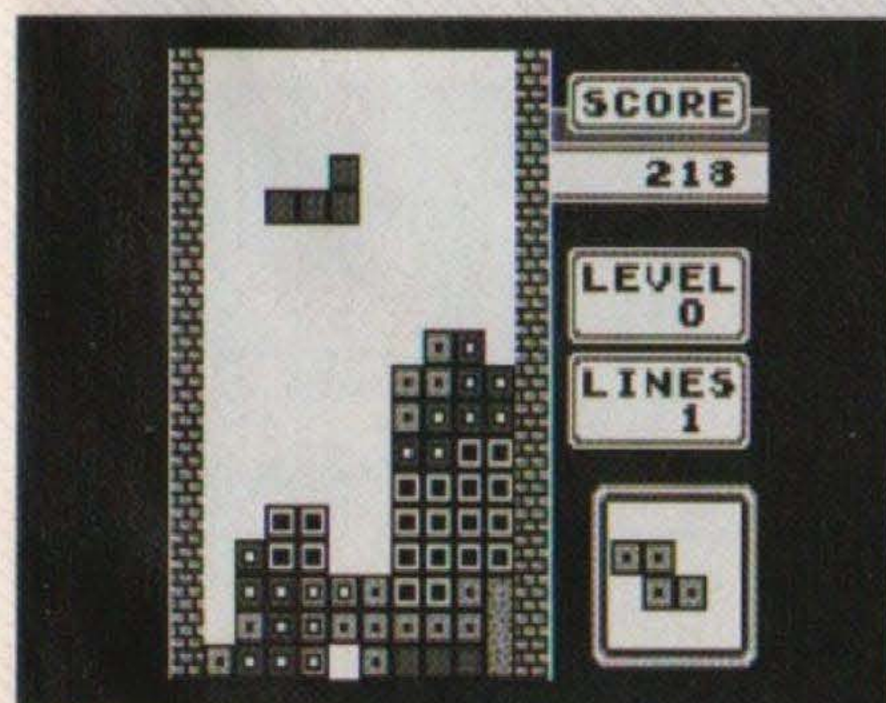


lavorazione, molti autori sono più costanti.

Ad esempio, una rapida occhiata alla sezione download del sito Quirky (www.geocities.com/quirky_2k1/) farà venire l'acquolina in bocca a molti fan dei vecchi epici giochi strategy, perché il sito offre eccellenti conversioni di Lord of Midnight di Mike Singleton e Revenge della Doomdark, due versioni del grande successo Elite, e anche un remake del classico Freescape Castle Master, che su GBA corre alla velocità di 15 frame al secondo (e, anche se non sembra granché impressionante, è comunque circa quattro volte più veloce della versione su C64 e Spectrum!). Inoltre, il sito della Foxy (www.foxysoft.com) vi permette di scaricare versioni impeccabili dell'isometrico e accattivante Airball e del platform spacca-torri Nebulus, mentre Russ Prince (www.russprince.com/gba/) offre una fotocopia della versione Neo-Geo di Bust-a-Move, che supera nettamente la patetica versione ufficiale di Bust-a-Move per GBA. Ma per alcuni produttori, il borbottio che ha

BOY SUL VOSTRO... GAME BOY





Forse vi starete chiedendo perché qualcuno voglia emulare il Game Boy su Game Boy Advance. Il fatto è che la Nintendo ha diminuito il supporto per l'originale Game Boy sul Micro, e anche se siete orgogliosi possessori di Game Boy Advance SP, i giochi Game Boy difficilmente riescono a staccarsi dalla console e le grosse cartucce occupano troppo spazio in tasca. Goomba risolve tutti questi problemi: questo emulatore, sorprendentemente versatile, supporta la maggior parte dei giochi per Game Boy (tra cui anche molti titoli per Game Boy Color con cui si poteva giocare sull'originale Game Boy), e siccome i file dei giochi sono per lo più molto piccoli, l'emulatore (con dozzine di giochi inseriti) occupa pochissimo spazio sulla vostra flash cart. Inoltre l'emulatore offre ulteriori benefici rispetto a un Game Boy Standard, tra cui: autofire, una serie di opzioni per la tavolozza e la possibilità di salvare.

INTERVISTA A

FREDRICK OLSSON

"PER ME GLI EMULATORI GBA NON SI BASANO SULLA CONSERVAZIONE, VOGLIO SOLO GIOCARE CON QUESTI VIDEOGAME QUANDO SONO IN GIRO!"



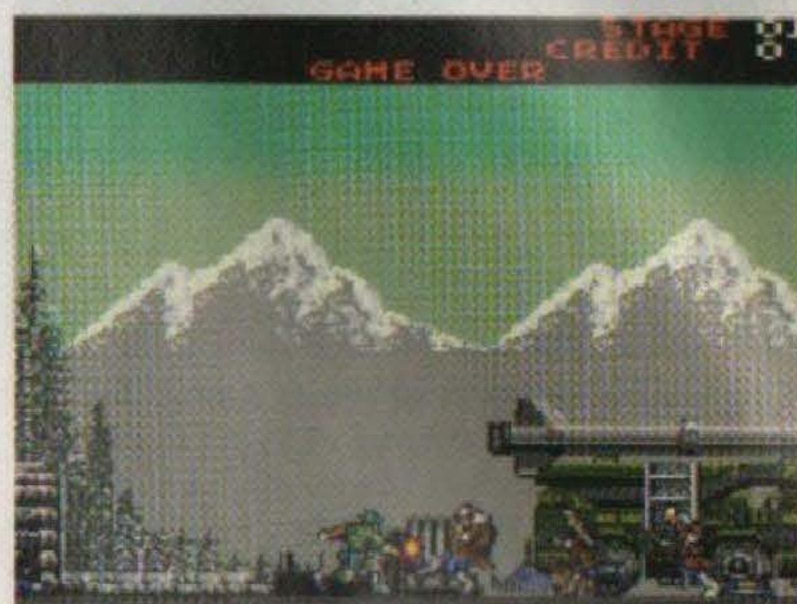
Fredrik 'FluBBa' Olsson ha iniziato a fare il programmatore negli anni '80, lavorando per Amiga, C64 e Spectrum. Mentre cercava di rifare The Legend of Zelda per l'Amiga, scoprì il mondo degli emulatori e decise di realizzare un emulatore NES per quella piattaforma: nacque così il suo amore per gli emulatori. Nel 2001 Fredrick comprò un GBA, aspettandosi uno SNES portatile. Ricorda: "Non avevo mai avuto uno SNES, ma avevo provato dei bellissimi giochi su quella piattaforma, e volevo giocarci ancora". Inevitabilmente, Fredrick fu portato a codificare per GBA: "Iniziai guardando il PocketNES della Loopy, cercando di capire come funzionavano GBA e l'ARM CPU. Circa un anno dopo, feci uscire una versione comune di PocketNES e decisi di creare qualcosa di mio. Dato che esistevano già gli emulatori di Master System e Game Boy, pensavo che l'unica console da emulare a quel punto fosse la PC Engine, anche se molti pensavano che non fosse possibile su GBA". Fredrick dimostrò a tutti che si sbagliavano, creando PCEAdvance, che resta il suo miglior risultato per GBA: "L'ultima volta che l'ho provato, leggeva più giochi di Hugo, e mentre mancano le emulazioni di 2 bitplane sprite, ha il supporto per la tavolozza grigia (che manca anche in Magic Engine per Windows)".

Poi Fredrick creò un emulatore Super Vision "per vedere il cuore del 6502 CPU per qualcos'altro oltre a PocketNES". Poi fu incuriosito dall'idea di creare un emulatore arcade: "Credevo che sarebbe stato più facile realizzarne uno che utilizza il 6502 CPU, e il titolo più bello che trovai fu Renegade. Mentre studiavo diversi emulatori arcade scoprii che molti giochi utilizzavano una Z80 o due come principale CPU, perciò cercai un gioco semplice per utilizzare il cuore Z80, e trovai Green Beret. Poi scoprii che il gioco usa il chip sonoro SN76496 trovato in Mr. Do e nel Sega Master System. Così, in due mesi, realizzai tre nuovi emulatori!". Per Fredrick, la RAM limitata di GBA è la prova della grande sfida di far funzionare i progetti: "A volte vengono tagliati gli angoli per migliorare la velocità dell'emulatore, ma queste cose devono essere minimizzate, per rendere alta la compatibilità. Comunque per me gli emulatori GBA non si basano sulla conservazione - voglio solo giocare con questi videogame quando sono in giro!".

Per quanto riguarda il futuro della scena dei prodotti casalinghi per GBA, Fredrik è speranzoso: "Vedo sempre nuovi amici su gbadev.org che sono davvero interessati a lavorare per GBA e risulta che per il DS è più difficile codificare. E anche se spero di far uscire presto qualcosa per il DS, non lascerò certo perdere GBA!".

EMULATION NATION

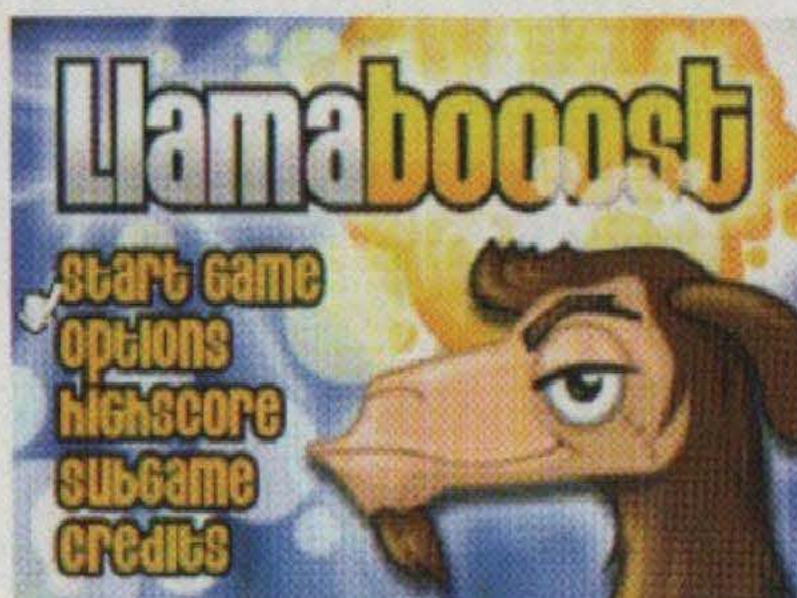
CON LA RECENTE USCITA DEL NUOVO NINTENDO GAME BOY MICRO, DIAMO UNO SGUARDO ALL'ECCITANTE SCENA DEI GIOCHI PRODOTTI IN CASA PER IL PORTATILE NINTENDO. UN INTERO MONDO TUTTO DA SCOPRIRE...

"NONOSTANTE SI SIA AVVERTITA UNA CARENZA DI POTENZA NEL GBA, ORA ESISTONO EMULATORI PER DIVERSE VECCHIE PIATTAFORME DI GIOCO, TRA CUI ZX SPECTRUM, SEGA MASTER SYSTEM, GAME GEAR E L'OSCURA CONSOLE SG-1000, COLECOVISION, BBC MICRO, PC ENGINE, NES E PERFINO SNES"



» Non vi spaventate: molti degli emulatori disponibili per GBA sono facili da usare.





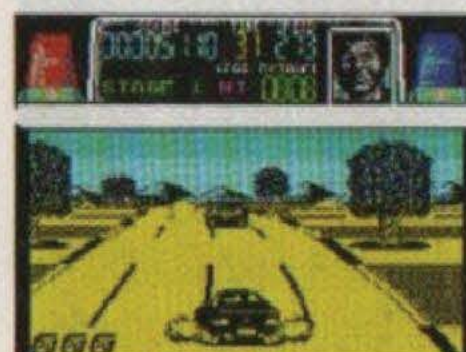
» Llamaboost, di Lord Graga e Daydream, ha subito molto l'influenza di Llamatron di Jeff Minter.

» Alcuni dei recenti sforzi di FluBBa hanno incluso degli arcade isolati per GBA, tra cui Renegade, Green Beret e Mr. Do.

LO ZX SPECTRUM PIÙ PICCOLO MAI VISTO

SPECTRUM PORTATILE? SÌ, ECCOLO!

L'ultimo emulatore della HiVE è eccezionale, e permette di godervi un sacco di titoli Spectrum su una console delle dimensioni di un cellulare (ammesso che abbiate uno sgargiante Game Boy Micro, ovviamente). Come con gli altri emulatori GBA, ZX Advance usa un loader per le ROM dei giochi scelti da voi. In accordo con le diverse opzioni di comando offerte dallo Speccy, potete definire i comandi per ogni nuovo gioco che inserite, aggiungendo una funzione per ogni bottone del vostro GBA. E l'interfaccia dell'emulatore è da impazzire, con numerose opzioni di impostazione e la possibilità di esplorare facilmente la vostra collezione di giochi.



» Chase HQ e Chuky Egg erano due grandi giochi, e ora potete giocarci nel palmo della vostra mano! Beati voi...

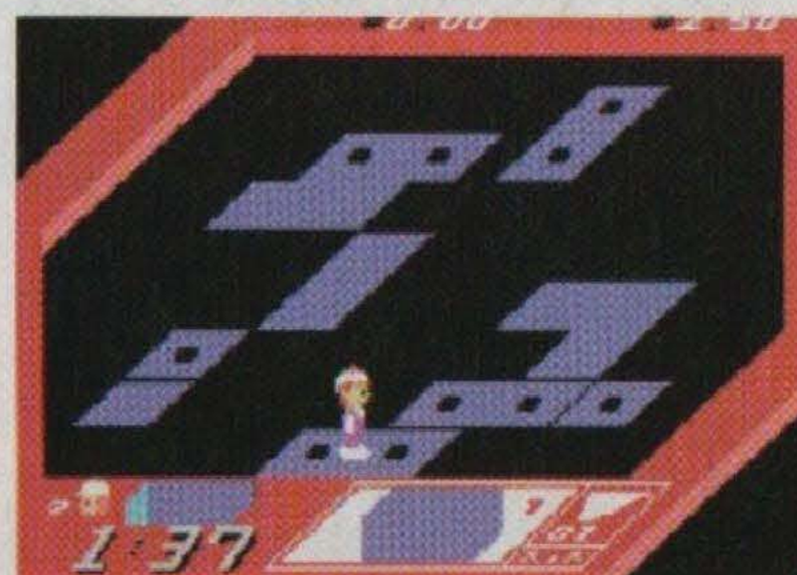


aggiunto GBA ai sistemi retro è una grossa tentazione da sopportare, e una semplice, schietta versione di un vecchio gioco non è poi una sfida così impegnativa.

Questo è risultato in alcuni giochi casalinghi per GBA che non solo riesumano vecchi giochi classici, ma hanno anche dato lustro e splendore a ciò che si vede nelle uscite moderne. È il caso di Trailblazer Advance di The Lemoners (disponibile su www.widdy.de): la giocabilità senza tempo di Shaun Southern - che include tutti i 21 livelli originali - resta intatta, ma la grafica è stata migliorata e portata al livello di SNES, e la grafica 3-D stile Mode 7 va a 60 frame al secondo. Il risultato nel complesso è eccellente, nonostante il gioco sia frustrante come sempre - anche se il programmatore WiDDY dice che lui riesce a "finirlo a 'normal' senza mai cadere in una buca". Un altro gioco dal taglio contemporaneo è Llamaboost. Risultato di una gara di codificazione per PDRom, ricorda il Llamatron di Jeff Minter, ma arricchisce il gioco originale con una grafica più limpida (e include un divertente cartone animato come introduzione).



» CoG emula il Colecovision con uno stile superbo, permettendovi di godervi dei fantastici titoli 8-bit, tra cui Jumpman Junior e H.E.R.O.

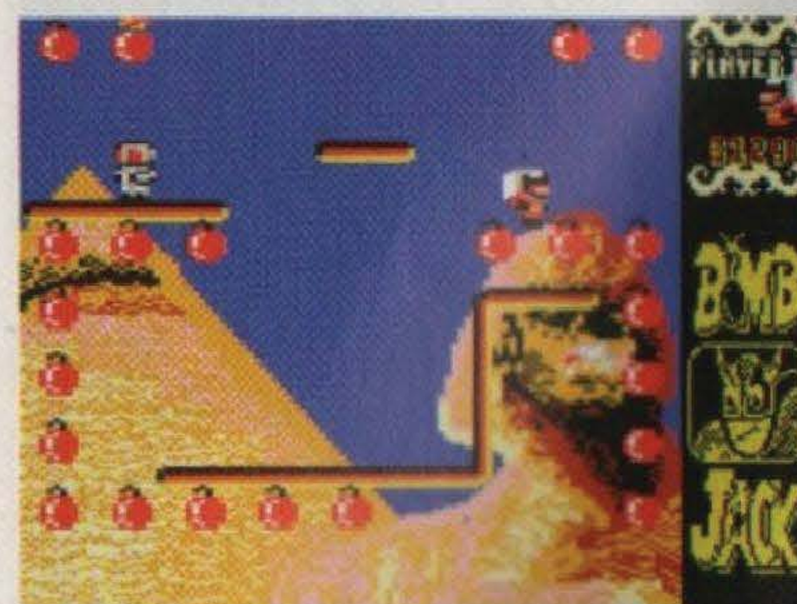


Comunque, anche con centinaia dei più fanatici e devoti produttori che si possano immaginare, ci vorrebbe troppo tempo per convertire a GBA il gioco preferito di ognuno di noi. Nonostante si sia avvertita una carenza di potenza nel GBA, ora esistono emulatori per un sacco di vecchie piattaforme di gioco, tra cui ZX Spectrum, Sega Master System, Game Gear e l'oscura console SG-1000, Colecovision, BBC Micro, PC ENGINE, NES e perfino SNES. Ovviamente, ci sono dei limiti. GBA non è un PC ad alta potenza, perciò bisogna scendere a compromessi: alcuni emulatori velocizzano determinati giochi, altri eliminano elementi chiave, limitando la compatibilità. E poi lo schermo di GBA è più piccolo rispetto alla risoluzione offerta dalla maggior parte degli emulatori. Questo significa che gli emulatori diminuiscono le linee di scansione - cioè 'comprimono' il display alle limitazioni dello schermo di GBA - o danno la possibilità di scorrere (alcuni emulatori vi permettono di scorrere manualmente lo schermo con i bottoni sul retro, mentre altri scorrono a seconda della posizione sullo schermo del personaggio che state controllando). Queste cose raramente creano dei problemi, specialmente se vi ricordate che l'emulazione di GBA non riguarda la completa autenticità - serve per giocare quando si è in movimento. E poi, non ci sono solo cattive notizie - molti emulatori di GBA migliorano sensibilmente i titoli rispetto alle piattaforme originali, offrendo la possibilità di salvare e caricare istantaneamente tipica degli emulatori basati su PC. E crediamo che tutti concorderanno sul fatto che è più facile usare GBA in autobus che il vostro nuovo agile PC su un monitor dallo schermo piatto.

LE FLASH CART

A questo punto vi starete chiedendo come fare per utilizzare i giochi casalinghi sul vostro GBA: dopo tutto non è come la console che usa mezzi registrabili, e non ha di certo le porte USB o Ethernet standard. Ciò che dovete fare è investire in una flash cart. La flash cart è essenzialmente una cartuccia standard per GBA che racchiude una parte di memoria. Poi usate un client sul vostro PC per trasferire i programmi alla cartuccia (alcuni usano l'espediente 'linker', altri vi permettono di usare una porta USB che si connette o direttamente alla cartuccia o a una della porte di GBA). Quando poi utilizzate la cartuccia con GBA, in genere vi viene presentato un menu di testo dal quale selezionare il videogame o l'emulatore con cui volete giocare.

Le flash cart sono disponibili in diverse varianti, in termini di prezzo, caratteristiche e affidabilità. Il sito GBA Flash Haven (www.gbaguide.com) è un buon punto di partenza per capire quale flash cart si adatti meglio alle vostre esigenze, e il distributore canadese Kick Trading (www.kicktrading.ca) è l'ideale per acquistarla. Dato che la maggior parte delle produzioni casalinghe contiene file di piccole dimensioni, non dovete buttarvi sulla cartuccia più grande e costosa, ma evitate anche di scegliere la più piccola ed economica, perché una volta che vi abituate ad avere Spectrum, NES, PC Engine e Colecovision portatili in tasca - tutti nello stesso aggeggio - continuerete ad aggiungere giochi alla cartuccia fino a farla scoppiare!



» Bomb Jack di Nicolas Robert si distacca dall'originale arcade nella versione per Amstrad CPC (completa di boot sequence).

I GIOCHI PER GBA

CI SONO TROPPI TITOLI FAI DA TE PER GBA PERCHÉ POTESSERO ENTRARE IN QUESTA LISTA, PERCIÒ ECCOVI SOLO ALCUNI DEI NOSTRI PREFERITI. DOV'È ANDATA A FINIRE LA NOSTRA FLASH CART...

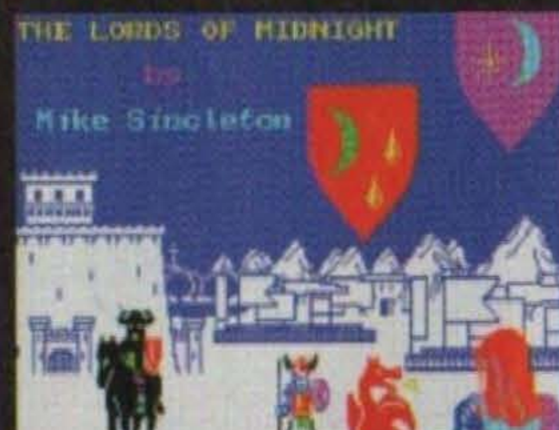





BUST-A-MOVE

Super Bust-a-Move per Game Boy Advance era uno scherzo: grafica scarna e giocabilità scadente tradivano il fascino del titolo originale, lasciando i possessori di GBA a chiedersi come fosse possibile rovinare un gioco di una tale semplicità. Ovviamente Russ Prince la pensava allo stesso modo, e il suo lavoro casalingo, una conversione dell'originale Bust-a-Move, è lontano anni luce dal suo rivale commerciale. Il gioco fa eco in tutto e per tutto all'originale del 1994: suono e immagini sembrano una fotocopia della versione Neo Geo, e il gioco rimane intatto. Sono inclusi tutti i livelli dell'originale, insieme ad altre accattivanti modalità 'widescreen', che raddoppiano l'ampiezza dell'area di gioco. E con soli 992K, questo gioco non occuperà molto spazio sulla vostra flash cart.

» **SITO:** WWW.RUSSPRINCE.COM/GBA







LORDS OF MIDNIGHT

Il gioco di strategia epico di Mike Singleton è largamente (e giustamente) considerato un vero classico dell'era 8-bit. La storia narra che il re stregone Doomdark si è risvegliato e ha immerso le terre di Midnight nell'inverno. Dovete sconfiggere Doomdark usando Luxor per occupare la città di Ushgarak, aiutati dalle armate dei Free, o guidando il figlio di Luxor, Morkin, a distruggere la fonte del potere di Doomdark, la Ice Crown e la Tower of Doom. Lungo la strada, dovrete sconfiggere eserciti e mostri, e arruolare alleati. Il remake per GBA è una trasposizione perfettamente lineare dell'originale per Spectrum, con i comandi distribuiti bene sui pulsanti del GBA. Salvare e caricare il gioco è semplice, e c'è un'opzione che vi permette di rendere limpido e ben definito il paesaggio.

» **SITO:** WWW.GEOCITIES.COM/QUIRKY_2K1







THRUST

I giochi budget, o da edicola se preferite, dell'era 8-bit erano in generale davvero terribili, ma Thrust fa eccezione. Basato vagamente su Gravitar, la gemma della Firebird venduta ad appena 5000 delle vecchie lire teneva incollati allo schermo per settimane, nel disperato tentativo di salvare i gruppi sparsi nei diversi livelli, combattere contro la forza di gravità, le postazioni di fucili e le riserve sempre scarse di carburante. Il lavoro di Matthew Partidge è una delle tante conversioni realizzate in casa per Game Boy Advance, ma è l'unica che riesca a conservare l'atmosfera e la purezza dell'originale. Tutti gli effetti originali sono presenti e fatti bene, con la stessa grafica semplice ed efficace. Ancora più importante il fatto che i comandi del gioco rispondono molto bene, perciò prendetevela solo con voi stessi se la vostra navicella va in pezzi ancora una volta dopo che l'avrete inavvertitamente spinta in un tunnel.

» **SITO:** WWW.PDROMS.DE/FILE_DETAILS.PHP?FN=1242






NEBULUS

Inaugurando letteralmente un nuovo filone nel genere dei platform, il gioco della fine degli anni '80 Nebulus vi fa guidare una strana creatura simile a una rana, Pago, verso la cima di una serie di torri, evitando le trappole sparse lungo la strada. Dopo aver raggiunto la sommità, la torre viene distrutta, e il nostro eroe verde viaggia verso la sua prossima sfida in un sottomarino, catturando lungo la strada i pesci in un divertente gioco-nel-gioco (e ci sta proprio bene, perché a volte il frenetico gioco principale è un po' frustrante). Al tempo, Nebulus fu una rivelazione, soprattutto per quelle torri girevoli, uniche, e gli effetti intelligenti. La conversione per GBA di Foxy è basata principalmente sulla versione Atari ST, ma il sonoro è tratto dalla versione per Amiga. Il remake è impeccabile, in particolare per le torri girevoli e il parallasse del sottomarino, che risultano grandiosi anche sul minuscolo schermo di GBA.

» **SITO:** WWW.FOXYSOFTS.COM







ELITE

A meno che non eravate in letargo a metà degli anni '80, non può certo esservi sfuggito Elite. L'epico gioco di David Braben e Ian Bell basato su avventure e combattimenti nello spazio vanta ancora avidi giocatori a vent'anni dalla sua uscita. Quirky offre due remake di questo gioco. Il primo è Elite: The New Kind - una conversione ben fatta dell'originale. L'altro è Elite AGB, tratto dalle versioni BBC, NES, Spectrum e C64, e aggiunge al gioco diverse navicelle spaziali inedite, attracco automatico alle stazioni orbitanti, opzioni di velocità per il gioco, wireframe o solida grafica 3D, e una colonna sonora di fondo alquanto originale. Inoltre vi immerge sin dall'inizio in una battaglia con quattro astronavi. Entrambe le versioni si adattano in modo funzionale alle opzioni limitate di comando di GBA, offrendo sistemi basati su icone per i tanti comandi di Elite. Perfetto per i fan di Elite in movimento.

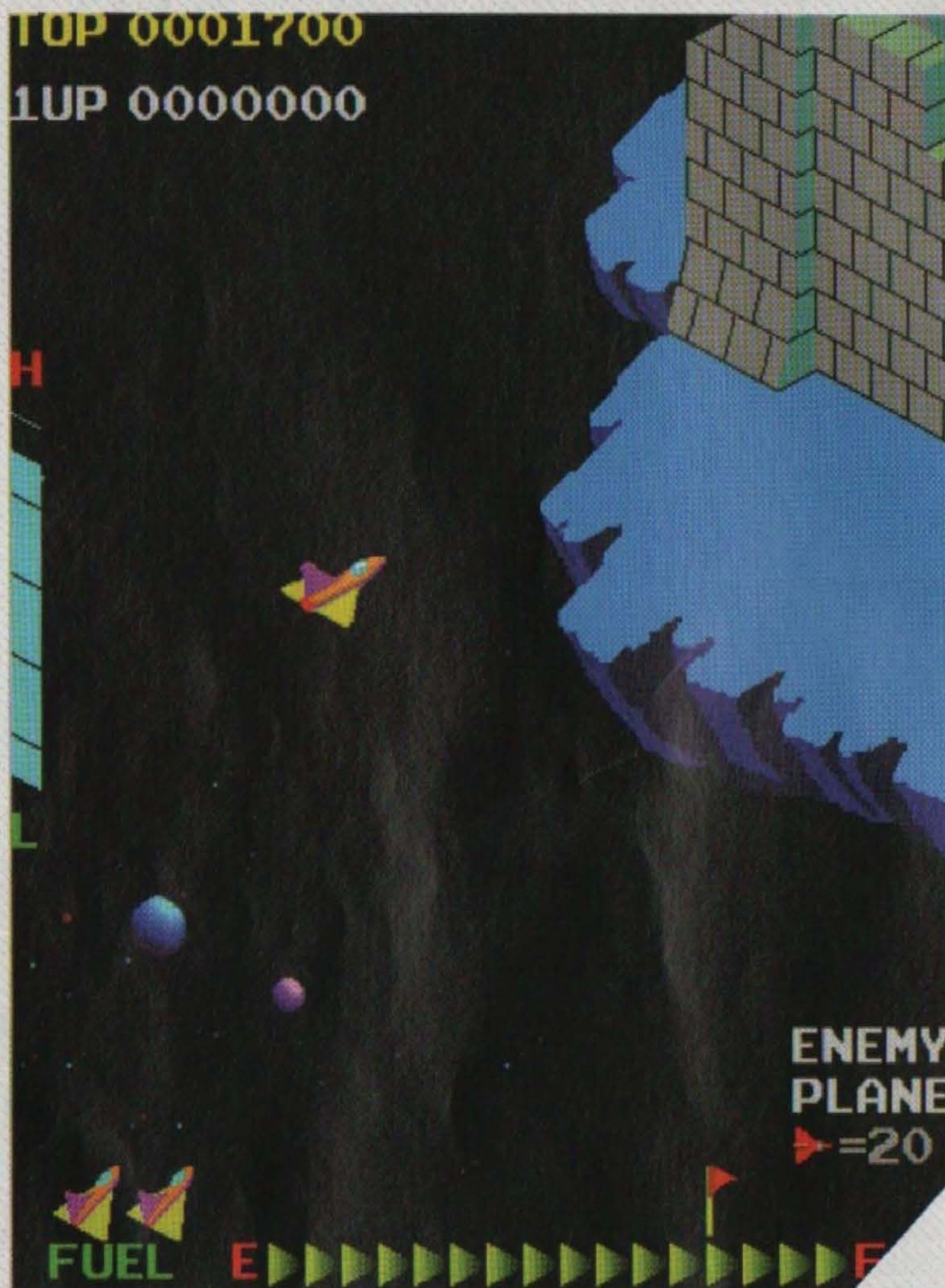
» **SITO:** WWW.GEOCITIES.COM/QUIRKY_2K1

RETRO NEWS

RETRO GAMER VI RIVELA UN CLASSICO CHE POTREBBE ESSERVI SFUGGITO, UN GRANDE OMAGGIO A ZAXXON DELLA SEGA

NELLO SPAZIO INFINITO CON ZAXXONRR





- FORMATI: WINDOWS AND LINUX
- USCITO NEL: 2003
- AUTORE: GARRY PANKHURST
- SITO: WWW.KIKABO.CO.UK

ZAXXONRR

Zaxxon è un classico arcade sparatutto del 1982 della grandiosa Sega, ma non è uno sparatutto in senso tradizionale. In Zaxxon avete il compito di infiltrarvi nelle basi nemiche abbattendo il maggior numero possibile di astronavi e mezzi, posizionati in un punto di vista isometrico che scorre alla perfezione. Nei diversi livelli, dovrete combattere contro le astronavi e riuscire a distruggere le postazioni nemiche. La Sega ha ridefinito gli standard degli sparatutto con questo titolo, che ancora oggi occupa una posizione di rilievo nei migliori di sempre nel suo genere.

ZaxxonRR è un impeccabile remake del classico Sega, ed è una ventata d'aria fresca in termini di remake, perché ci ricorda la grandezza dell'originale. Dovete darvi da fare e navigare in modo attento e preciso per evitare i campi elettrici, i missili guidati e tutte le altre difese sparse lungo il percorso. Il carburante finisce rapidamente, ed è in parte ricaricato abbattendo alcune difese nemiche: missili, satelliti e astronavi. L'andatura del gioco rallenta leggermente durante le battaglie, ma progressivamente cresce la tensione. Questo gioco vale tutto il vostro tempo; sì, è difficile, ma una volta superato il primo livello, abituatisi alla prospettiva isometrica, vi catturerà, vi porterà indietro nel tempo e dovrete abbattere ancora le difese nemiche e trovare il modo migliore per farlo. Cosa aspettate? C'è un impero malvagio da abbattere.

VOTO 82%

DUE MINUTI CON... PAUL ANDREWS

RETRO GAMER INTERVISTA PAUL ANDREWS DELL'ALTEN8/ RETRO-SOFT GROUP SU COME HA TRASFORMATO UN POPOLARE SITO IN UN PUBLISHER E DEVELOPER DI SOFTWARE A TUTTI GLI EFFETTI

Paul Andrews, web-master dei siti Retro-Trader, ha avuto a che fare per molto tempo con i giochi, e grazie ai suoi siti, credeva di poter riproporre giochi classici degli anni passati per divertire nuove (e vecchie) generazioni, e sviluppare nuovi giochi vecchio stile, da proporre sulle moderne console e sui cellulari. Tutto è iniziato circa un anno fa, "La Retro-Soft fu un'idea che mi venne poco prima di Natale 2004, dopo aver venduto vecchi giochi e giocattoli sul sito www.retro-trader.com per qualche anno. Diversi giornali e riviste si stavano mettendo in contatto con me per chiedermi dei vecchi videogame, e allora mi venne l'idea che la gente vuole ancora i vecchi giochi, prenderli, giocarci per un po' e poi restituirli, così come i moderni e complicati giochi che ci sono ora sul mercato". L'idea c'era, e il passo



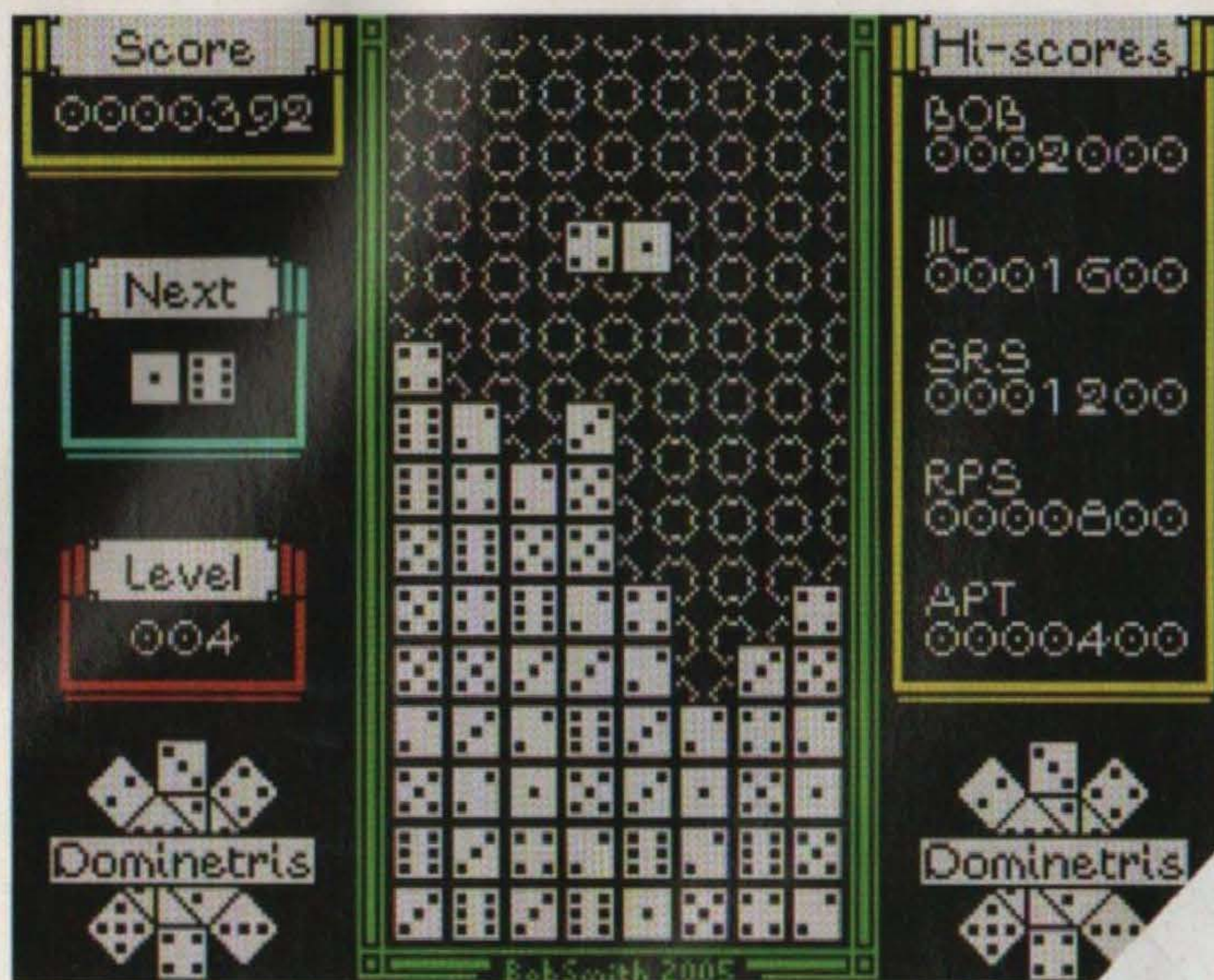
» È carino, ha talento e si dirige verso l'Amiga A1200. Ovviamente è Mr Beanbag.

successivo era contattare i produttori di tutti i classici che voleva rimettere in commercio. "Provai a ottenere la licenza per alcuni giochi in 8-bit. Da anni la gente aveva venduto vecchi giochi ad altri (anche con un marchio al di là della legalità) e io non volevo imboccare quella strada. Sin dal primo giorno ho cercato di ottenere i permessi di licenza sui giochi, ed è per questo che paghiamo i diritti d'autore". Questo è stato davvero un passo importante e lui spiega, "Ora rappresentiamo e siamo in debito con i possessori di giochi e importanti proprietà intellettuali, che vogliono che i loro titoli fruttino qualcosa se possibile, e vengano venduti per gli emulatori sul nostro sito www.downloadtrader.com". Oltre ai giochi del passato, saranno disponibili nuove uscite, la più importante delle quali è Mr Beanbag per Amiga A1200/A4000, che alla fine sarà trasposto sulle moderne console. "Mr Beanbag è un gioco grandioso, grazie alla sua giocabilità rapida, graziosa e semplice. È una perfetta combinazione di molti dei più bei giochi del passato. L'uscita di Mr Beanbag è prevista per l'estate e dovrebbe avere successo...".



FATTI IN CASA

Fatti in casa, potete amarli o odiarli, ma è innegabile che stiano diventando una parte fondamentale dei giochi retro. Retro Gamer vi parla di due giochi fatti in casa per lo ZX Spectrum, uno vecchio e uno nuovo.



» Dominetris è forse l'idea che hanno gli uomini di Tetris?

CHI STA BUSSANDO...?

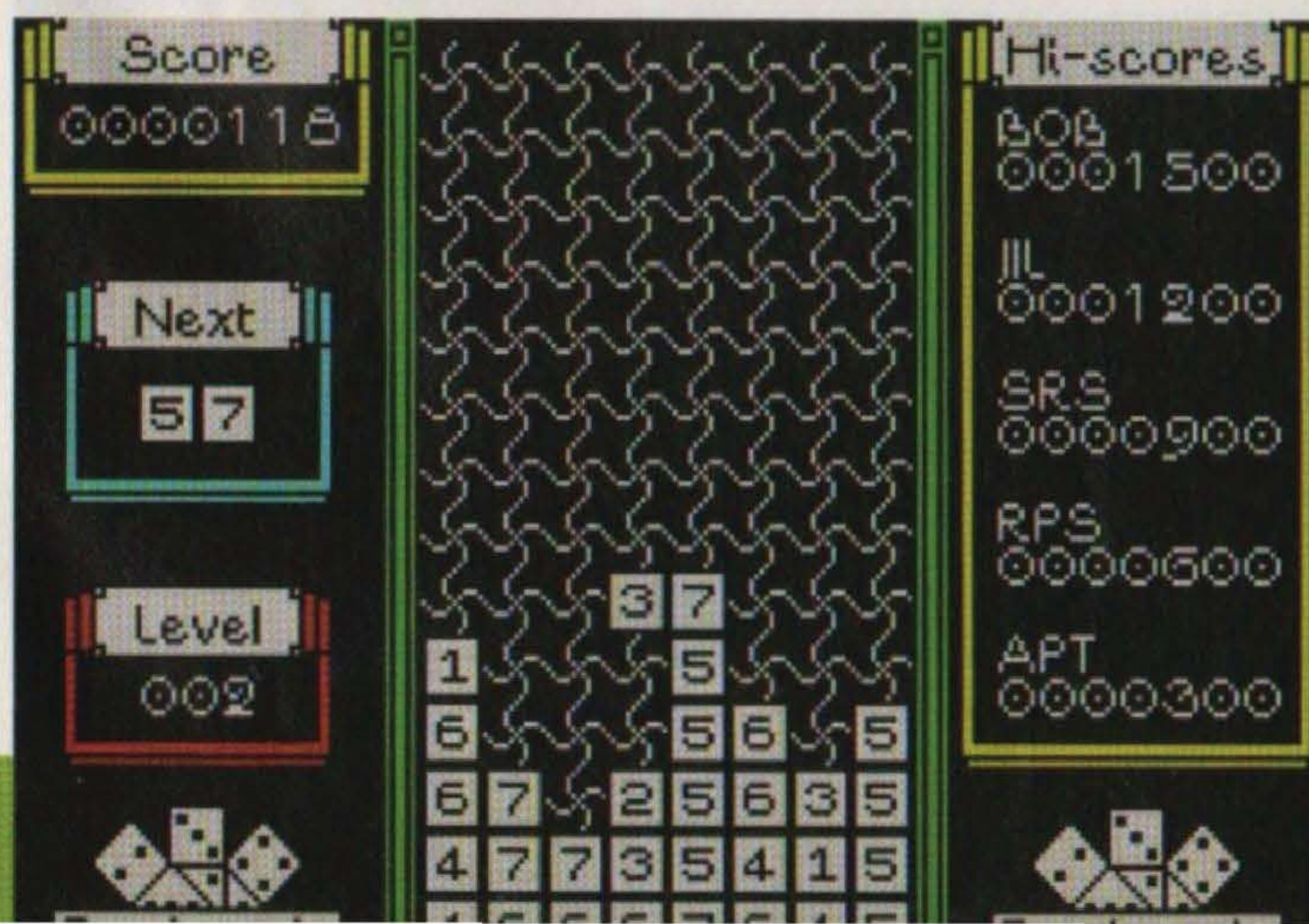
DOMINETRIS

- » FORMATI: 48K ZX SPECTRUM (EMULATOR IMAGE)
- » USCITO NEL: DICEMBRE 2005
- » AUTORE: BOB SMITH
- » EDITORE: CRONOSOFT
- » PREZZO: GRATUITO

A meno che non proveniate da un altro pianeta, o abbiate trascorso la maggior parte della vostra vita su un'isola, sapete che Tetris è uno dei giochi più famosi e copiati di sempre, con il suo stile semplice ma accattivante. Ispirato a Tetris è appunto questo ultimo titolo di Bob Smith della Speccy Dominetris. E se non ve l'eravate già chiesto, è un mix del classico gioco da pub e del sopraccitato gioco di incastri. Ma come è fatto?

All'inizio del gioco, scende lentamente sul fondo dello schermo un domino. Può essere spostato a destra o a sinistra, e i numeri possono essere ruotati da una a quattro posizioni. Appena tocca il fondo (o un altro domino), si ferma e non può più essere spostato, e inizia lentamente a limitare lo spazio per il prossimo domino. Comunque se uno dei numeri si ferma vicino a un numero uguale, si inizia a formare una catena, completata aggiungendo numeri collegati orizzontalmente, verticalmente o al valore di quel numero. Così, per esempio, dovrete fare una catena di almeno sei 6 per completare e togliere quella fila dal gioco. L'unico numero che non può essere collegato in questo modo è l'1. Questo sarà eliminato dalla partita se viene eliminata una catena e accanto a essa ci sono dei numeri 1. Tra gli emulatori di Tetris, Dominetris è piuttosto originale e interessante. I controlli sono semplici, il gioco richiede concentrazione ed è accattivante. Ha quattro livelli di difficoltà, che presentano i numeri più alti della partita da 6 a 9, e ha una grafica e un suono semplici ma perfettamente funzionali. Di certo non batte Tetris, ma almeno non è una copia grossolana. E in più è gratis: potete scaricarlo dal sito www.cronosoft.co.uk.

VOTO **79%**



PALLONCINI PER SEMPRE

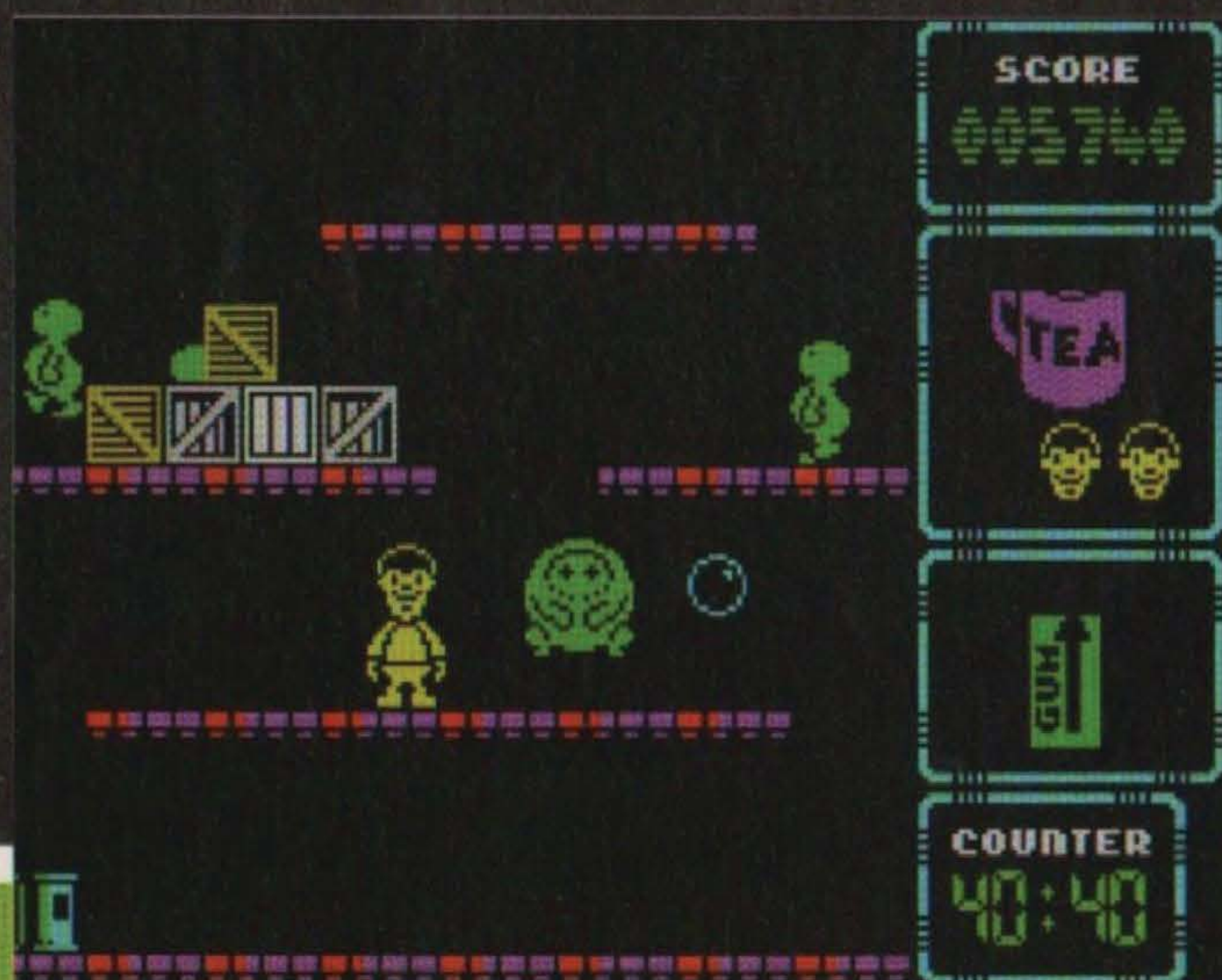
GLOOP!

- » FORMATI: 48K ZX SPECTRUM
- » USCITO NEL: MARZO 2003
- » AUTORE: JONATHAN CAULDWELL
- » EDITORE: CRONOSOFT (REAL MEDIA) AND RETRO-SOFT (EMULATOR)
- » PREZZO: GRATUITO

Gloop! è uno dei primi lavori di Johnatan Cauldwell, datato marzo 1994, e può essere meglio descritto come una sorta di copia di Bobble Bobble. Il nostro eroe Izzy e i suoi amici finiscono rinchiusi accidentalmente in una base sotterranea piena di C64 e mutanti che hanno delle console, determinati a dominare il mondo. Gli intrepidi amici di Izzy realizzano rapidamente un'astuta uscita che sbuca nel vicino negozio di dolci, lasciandolo ad affrontare questi folli mutanti con l'unica cosa alla quale sono suscettibili: le gomme da masticare. Quando Izzy soffia i palloni di gomma verso di loro, questi assorbono l'aria, si gonfiano e salgono sullo schermo eliminandoli. Izzy ha una scorta limitata di gomme ed energia. Entrambi vengono ricaricati rispettivamente dai nuovi pacchetti di gomme e dai dolci che gli lanciano i suoi amici dal cielo attraverso le piattaforme statiche di ciascun livello, e lui ha tre vite e un'ora di tempo per sventare il piano dei malvagi mutanti.

Mangiare tanto zucchero lo rende un po' iperattivo, o perlomeno la pensavate così. Ma non è così, perché lui si muove alla metà della velocità dei suoi amici. Può cadere per tutto lo schermo, e saltare da una piattaforma all'altra se serve, e sparerà palloncini solo se mosso a destra e sinistra. Il dettaglio più carino del gioco è la grafica; i mutanti animati sono grandiosi, e il docile Izzy ha dei modi davvero deliziosi. Gli effetti sonori sono funzionali, ma non spettacolari, e non c'è musica per le macchine 128k. La cosa più bella di Gloop! è la sua giocabilità pura e semplice. Anche se a volte, nei livelli potreste trovarvi a evitare i mutanti in attesa dei rifornimenti di gomme e dolci, non è mai noioso grazie alla grandiosa meccanica del gioco. Tra i tanto giochi che Cauldwell ha prodotto, questo è uno dei migliori: un diamante tra le pietre preziose che hanno resistito all'usura del tempo.

VOTO **90%**



GP2X

UNA CONSOLE PER IL RETROGAMING



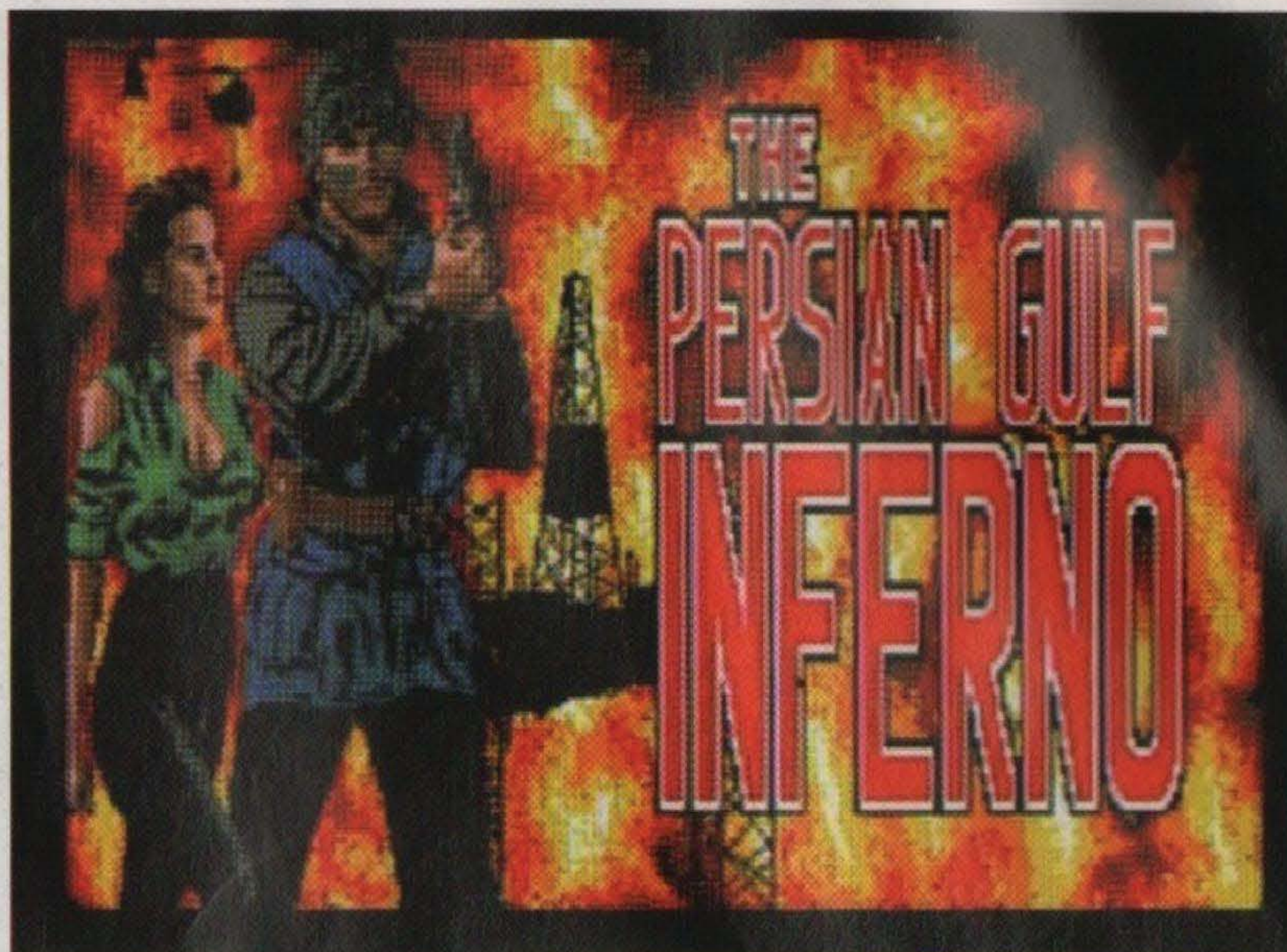
È ANCORA AGLI INIZI DELLA SUA CARRIERA, MA IL GP2X STA GIÀ LASCIANDO IL SEGNO. RETRO GAMER DÀ UN'OCCHIATA E DICE LA SUA...

» **PREZZO:** 124,99 STERLINE
» **DATA USCITA:** ADESSO
» **EDITORE:** GAMEPARK HOLDINGS

Le molte possibilità delle apparecchiature portatili sono un mercato popolare di questi tempi. Tutti vogliono musica, video e giochi da portare in giro. Mentre sono disponibili prodotti formidabili, gli amanti dei vecchi giochi sono lasciati fuori al freddo.

GamePark Holdings ha introdotto un nuovo divertimento portatile che si chiama GP2X e promette di colmare questo vuoto. Dal punto di vista dell'hardware il GP2X è pieno di potenzialità. Con 2 processori ARM da 200 MHz, 64 MB di RAM installata e uno schermo LCD TFT da 3,5 pollici, con una risoluzione 320x240, brillante e colorato, che sembra meglio di quello del Nintendo DS, ma non è sexy come quello della PSP. La levetta digitale, 4 bottoni, due pulsanti laterali e gli obbligatori Start e Select. Speaker stereo incorporati, presa jack per le cuffie, adattatore USB e uscita TV tutti intorno al corpo dell'apparecchio. Per la memoria non è previsto nessun supporto proprietario, ma delle comuni schede SD. Non importa quanto l'hardware sia buono, storicamente parlando il software è il re. Per qualsiasi apparecchio portatile come questo, dobbiamo guardare a cosa ci sia già sopra e a cosa sia disponibile da terze parti. Basato sul sistema operativo Linux il software è notevolmente ricco. Già disponibili sulla macchina abbiamo i fondamentali riproduttori di supporti: video, audio e foto. La riproduzione video è scarna, ma funzionale. Compatibile con molti supporti diffusi su Internet come DivX, XViD e MPG4, l'unica cosa stranamente mancante è la possibilità di riprodurre video MPG e MPG1.

I video sono riprodotti in sequenza in una cartella, ma non c'è una playlist né una funzione di shuffle. L'uscita TV promette una risoluzione di 720x480 sulla televisione, utilizzando il cavo che è venduto separatamente. Tutti speravamo in un killer dell'iPod, ma non è proprio così. Il riproduttore audio è disposto per la riproduzione di MP3, OGG e file WMA senza protezione. L'interfaccia permette una facile ricerca delle canzoni, riproduzione mono e stereo, shuffle e ripetizione, alcuni preset per l'equalizzazione. È abbastanza fruibile, ma non c'è una playlist, né la possibilità di riprodurre musica protetta fornita dai servizi musicali on-line. Meglio di niente... un progetto della community chiamato Oldplay sta recuperando terreno offrendo un lettore alternativo più robusto e con il supporto della playlist. La migliore delle tre applicazioni è il visualizzatore per le foto. Pieno di possibilità: zoom, rotazione, riduzione e capacità di importare grandi foto e di scorrerle sullo schermo facilmente.

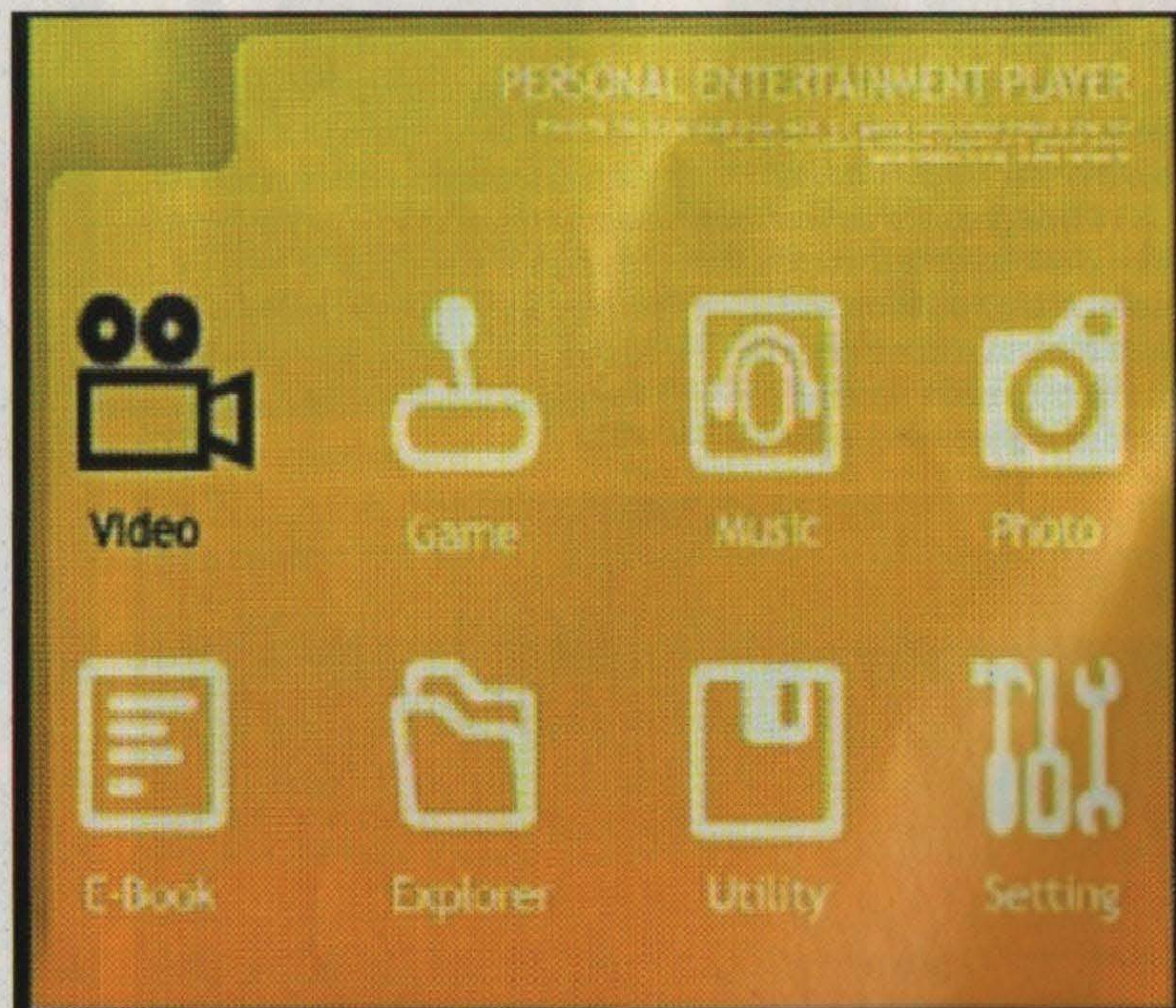


» Rivivete i classici del passato con GP2X.

TRE POLLICI NON SONO ABBASTANZA?

L'ultima follia è la compatibilità con apparecchi video esterni su strumenti portatili. Certo, queste macchine sono fatte per essere usate in giro, ma quando sei a casa? E se vuoi scambiare quell'episodio di Desperate Housewives sulla tua scheda SD con i tuoi amici? L'uscita TV esiste per questo. IL GP2X supporta già a livello basilare il collegamento esterno TV, le sue applicazioni interne come il riproduttore video e il visualizzatore di immagini. Invece il supporto per altre applicazioni è decisamente agli albori. Per supportare l'uscita TV è necessario che i programmatori facciano qualche magia nel codice e nessuno è ancora così svelto. L'idea di poter giocare ai vecchi giochi del Commodore 64 o dell'Atari 2600 sul nostro GP2X collegato al TV Wega 36 pollici ci fa venire i brividi; e tutto ciò con 2 batterie AA. Le nuove tecnologie regnano!





» Così tante splendide applicazioni tra cui scegliere...



» Non è la PSP, ma la riproduzione su GP2X è comunque molto buona.

Questo è l'apparecchio che vorrete portare alla prossima riunione di parenti per mostrare a tutti le vostre foto, e grazie al televisore della nonna, nessuno dovrà accalcarsi intorno a voi. Se le applicazioni presenti vi sembrano un po' deboli, non vi preoccupate, la forza di questa macchina sta nel fatto che è aperta allo sviluppo. E così, ognuno può sviluppare software, ed essendo basato su Linux, ci sono centinaia di tonnellate di programmi che aspettano di essere presi e importati. La community è già duramente al lavoro e abbiamo delle anteprime per voi.

Molte aziende stanno rilasciando i codici sorgente di vecchi giochi come Duke Nukem 3D, Quake, Doom e molti altri. Questi giochi sono stati già portati su GP2X e hanno funzionato bene. Grazie al potere degli 'interpreti' (software che fanno funzionare altri software) abbiamo accesso anche a cose come SCUMMVM che ci consente di giocare i vecchi titoli della LucasArts quali The Secret of Monkey Island e la serie di Ultima. C'è anche un tentativo di avere i vecchi giochi su PC Dos su GP2X. Certamente ci sono migliori e più nuove applicazioni fatte dalla community. Versioni recenti di visualizzatori PDF e Flash sono già emerse assieme ad applicazioni che consentono di modificare il timing di LCD e CPU. Come già detto Oldplay offre un migliore riproduttore audio che include il supporto per file .SID e .MOD. Per quanto riguarda le skin e l'interfaccia il GP2X è completamente modificabile e la community ha già risposto con più di 80 skin già disponibili, e potete farvi sempre la vostra! Il gioiello della corona del GP2X comunque è l'emulazione. Ora esistono emulatori del Megadrive, NES, SNES, Commodore 64 / Vic-20, Atari ST, Amiga, Atari 2600, Colecovision, Spectrum e molti altri. Oltre a console e computer, anche il venerabile MAME è stato portato, regalandoci centinaia di classici arcade come Pac-Man e Space Invaders. Ogni giorno è disponibile qualcos'altro da emulare sul GP2X: dannazione, stanno lavorando anche a un emulatore della PlayStation! Malgrado sia impressionante, ci sono anche alcune note. A parte il firmware di base recentemente adottato, la cosa più discussa dalla community è il thumb stick che tende a essere poco sensibile sulle diagonali. GPH è al corrente della cosa e stanno lavorando per trovare una soluzione. Nel frattempo la community le sta andando incontro cercando di risolvere il problema. Ricordate che questa è la "prima edizione" e l'hardware spesso incorre in cambiamenti prima di arrivare al "prodotto finale".



» L'amore per i classici va a spasso con voi. Perfetto...

BRAIN FUSION
HIGH TECH
BRAINFUSION THE KING OF RETROGAMES VIDEO GAMES

BRAIN FUSION
VIDEOGAMES

Piazza Melozzo 1 (vicino alla questura) - Forlì

Tel/fax 0543 33221

- CENTRO ASSISTENZA TECNICA SPECIALIZZATA RIPARAZIONI E MODIFICHE HARDWARE E SOFTWARE PER OGNI TIPO DI CONSOLE.
- SERVIZIO DI INSTALLAZIONE, CONSULENZA E ASSISTENZA

GRANDISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI USATI
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO, MASSIMA VALUTAZIONE DELLE VOSTRE VECCHIE CONSOLE E RELATIVI GIOCHI.

RITIRIAMO E COMMERCIALIZZIAMO ANCHE VIDEOGIOCHI D'EPOCA (ANNI 70-80-90).

UNA VOLTA ERAVAMO GLI UNICI
ORA SIAMO I MIGLIORI !!!

GIOCHI E ACCESSORI PER:

ATARI : JAGUAR, LYNX, 7800, 2600, 5200,XE

NINTENDO: GAME CUBE, GAME BOY ADV, GBC, 64DD, N-64, VIRTUAL BOY, SNES, NES, GAME AXE

SEGA: DREAMCAST, SATURN, 32X, GAME GEAR, MEGA CD, MEGA DRIVE, M. SYST, NOMAD

SONY: PSX 1 E 2

SNK: NEO GEO CD, CART, POCKET, HYPER NEOGEO 64

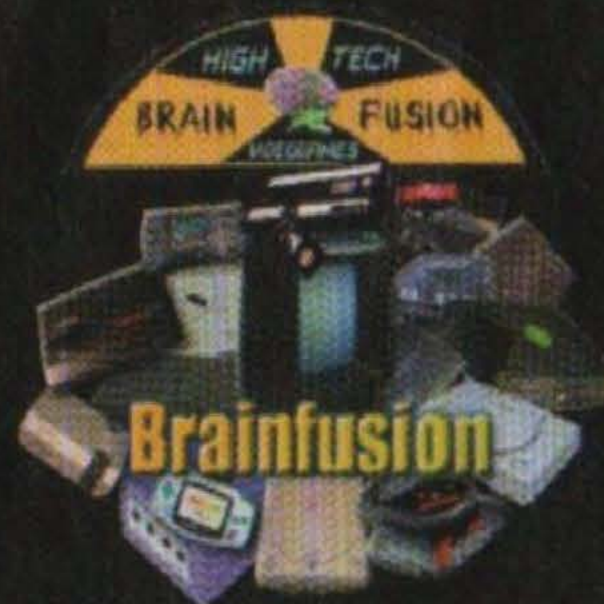
NEC: PC ENGINE CART, CD, SUPER-GRAFIX, GT, LT, PC-FX

BANDAI: PLAYADIA, WONDERSWAN

PANASONIC: 3DO

VM LABS NUON
INTELLIVISION, COLECOVISION, BALLY ASTROARCADE, GAME.COM, FUJITSU MARTY, VECTREX, MICROVISION, HENTAI PC, ECC.....

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ EUROPEE E D'IMPORTAZIONE DAL GIAPPONE E AMERICA.
INOLTRE EDIZIONI LIMITATE E RARITÀ E TUTTI I GIOCHI CHE NON HAI MAI OSATO CHIEDERE O NON SPERI PIÙ DI TROVARE.



VISITA IL SITO
www.brainfusion.org
E PER I CONTATTI
mail@brinfusion.org













RIVER RAID

DOVE TUTTO HA AVUTO INIZIO...

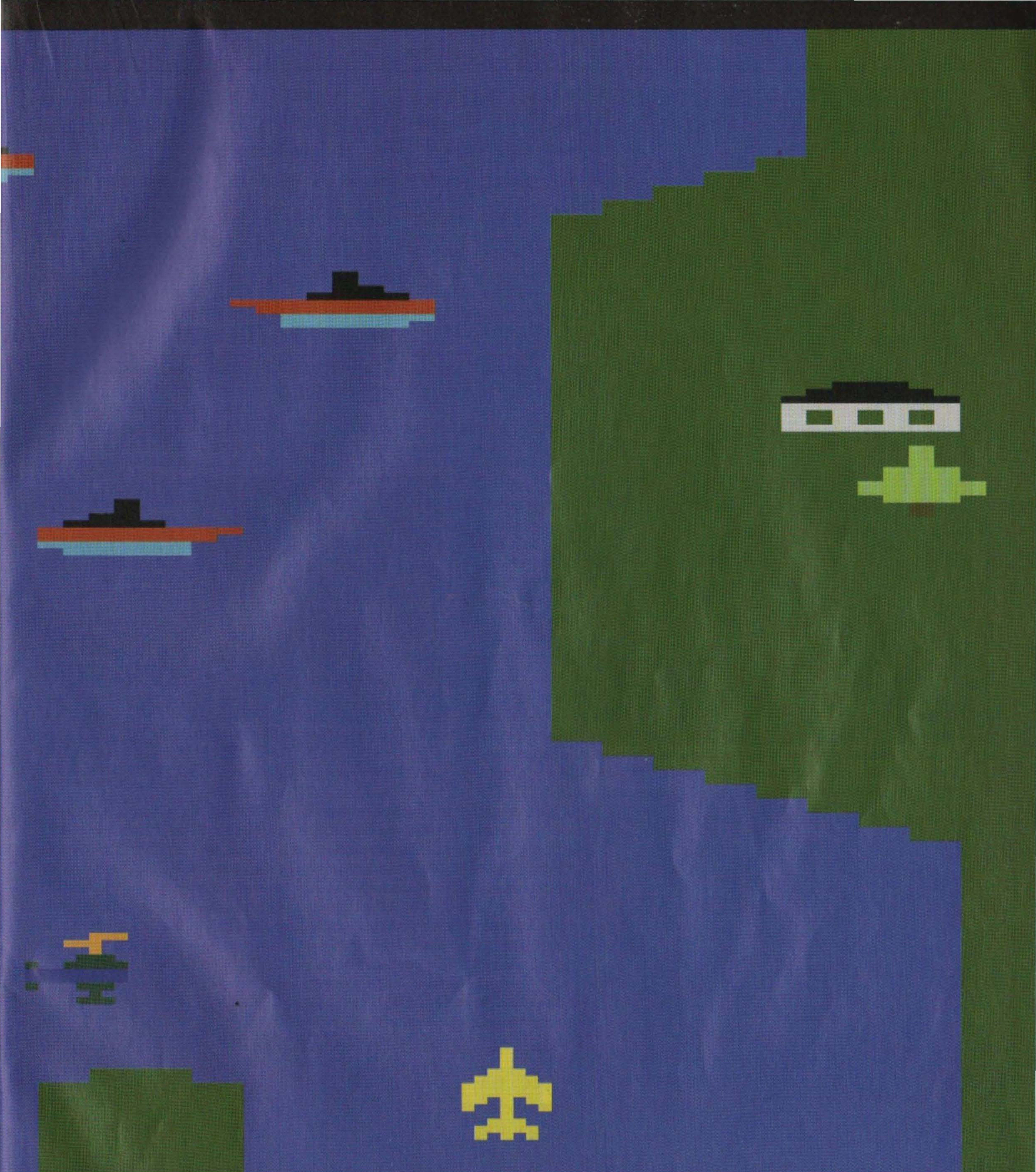


- **EDITORE:** ACTIVISION
- **USCITO NEL:** 1982
- **GENERE:** SPARATUTTO
- **SISTEMA:** ATARI 2600
- **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 5-€ 10

LA STORIA

Ogni giocatore ha un genere preferito. Alcuni amano la profondità di un "picchiaduro", altri la relazione che si crea quando si riesce a trovare un RPG eccellente. Altri preferiscono gli enigmi, e poi ci sono quelli totalmente fuori di testa per le console. Noi invece abbiamo una vera e propria insana ossessione per gli "sparatutto". Invece di annoiarvi dicendo cosa pensiamo di questi giochi in una delle loro forme più pure, vi raccontiamo da cosa è scaturito il nostro terribile vizio: River Raid della Activision. Mentre tutti impazzivano per Space Invaders e Pac-Man, noi trascorrevamo tutto il tempo libero con un minuscolo jet fighter nel tentativo di risalire il fiume facendolo arrivare il più lontano possibile. Come molti dei titoli Activision, River Raid mostrava tutto il potere dell'Atari 2600 e lanciò un titolo che rapì con le sue limpide evoluzioni, i dettagli visivi e i rauchi effetti sonori. Come molti prima di noi, avevamo già passato molto tempo con sparatutto come Space Ivaders, ma River Raid rappresentava un'esperienza completamente diversa. Guardare il paesaggio che cambiava lentamente era qualcosa di magnetico, al punto che a volte ci dimenticavamo di sparare a quei fastidiosi elicotteri. Ciò che rendeva River Raid perfetto era il suo ideale equilibrio nel sapere esattamente in che punto sparare. I barili di carburante erano sparsi nel fiume costantemente in movimento e avevate due scelte; eliminarli per ottenere dei punti extra o usarli per andare più avanti? Nel corso del gioco, i barili iniziavano ad apparire con meno regolarità, perciò le decisioni prese precedentemente vi avrebbero perseguitato al momento più inopportuno. I punti meccanici hanno sempre avuto un ruolo importante negli sparatutto in tutti questi anni, e sebbene la semplice introduzione di River Raid non si avvicini alle complicate strategie viste, ad esempio, in Ikaruga o Mushihimesama, allora risultava davvero affascinante. Pur non essendo caratterizzato dalle sparatorie frenetiche tipiche di molti moderni sparatutto, River Raid resta comunque un classico. Allora dove sono i nostri vecchi joypad Atari?

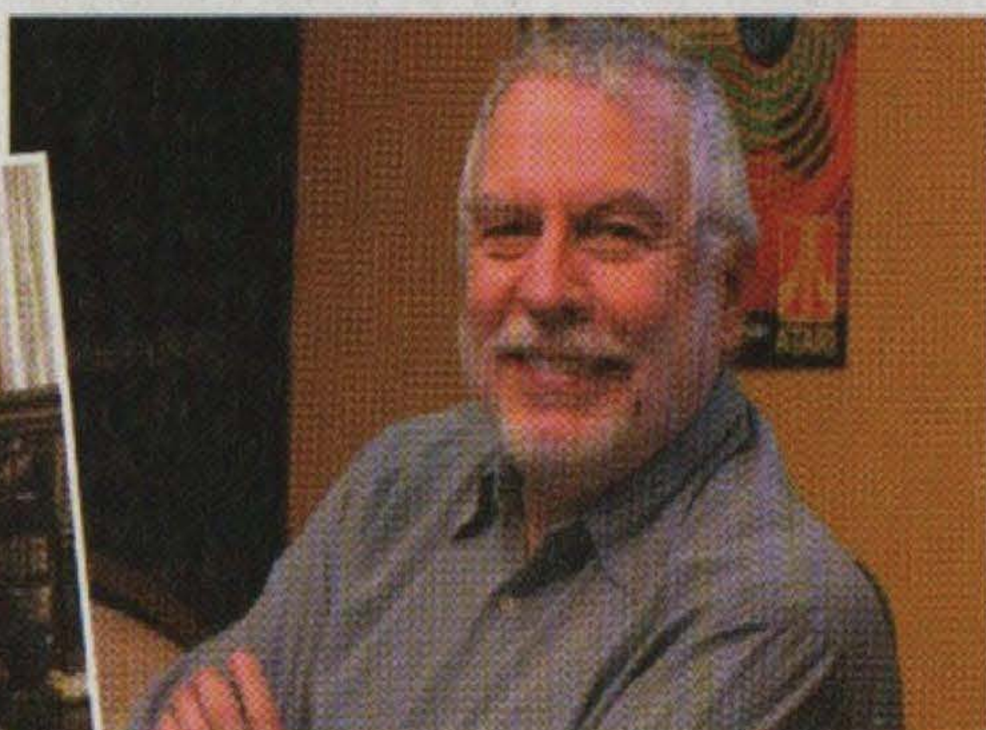




1880
½
F
ACTIVISION



NOLAN BUSHNELL





PADRE DEL VIDEOGIOCO ELETTRONICO, FONDATORE DELLA ATARI, CREATORE DI PONG. LAVORA DA UNA VITA IN QUESTO AMBIENTE, MA LA PASSIONE È RIMASTA QUELLA DI SEMPRE. INCONTRIAMO L'UOMO CHE DIEDE I VIDEOGIOCHI ALLE MASSE E SCOPRIAMO PERCHÉ NON PENSA BENE DI CERTI TITOLI MODERNI...

"Come mi immaginavo la Atari? Come una compagnia capace di portare la tecnologia e l'elettronica di consumo a casa del signor Rossi", sostiene fiero Nolan Bushnell, ritornando con la mente al 1972.

A quell'epoca, Nolan aveva appena 29 anni e si trovava nella Silicon Valley, dove lui e il suo socio in affari Ted Daubney avevano fondato la Atari con un capitale di 250 dollari a testa.

Nel giro di pochi anni, quella compagnia dalle tanto umili origini avrebbe dominato in lungo e largo il mondo dei videogiochi, un successo da attribuire in larga parte proprio all'abilità e alla determinazione di Bushnell.



Nato nel 1943 a Clearfield, nello Utah, e cresciuto nella locale comunità mormone, Nolan si sarebbe sposato due volte: la prima con Paula Nielson e la seconda con Nancy Nini, sua attuale compagna di vita. Ha avuto tre figlie, Alissa, Britta e Neela e cinque figli, Brent, Tyler, Gavin, Dylan e Wyatt. All'età di quindici anni gli morì il padre e fu lui a diventare la figura maschile della casa, prendendosi cura della madre e delle tre sorelle.

Ad accendere l'interesse di Bushnell per il mondo della tecnologia fu la sua maestra di terza elementare, la signorina Cook: il piccolo Nolan si divertiva a seguire i suoi insegnamenti per collegare lampadine e creare nuovi congegni. Parecchi altri contribuirono poi alla sua formazione: un operatore radio che abitava nelle vicinanze gli spiegò i principi dell'elettronica, il boss di un parco di divertimenti di Salt Lake City (dove lavorò a mezzo servizio dall'età di 19 anni) gli insegnò qualche nozione di affari, mentre un conferenziere dell'università dello Utah, alla quale si era frattanto iscritto, gli avrebbe dato un'infarinatura di Computer Grafica.

Fu proprio mentre era all'ateneo che Nolan scoprì un semplice gioco di combattimenti spaziali chiamato Spacewar, autentico catalizzatore di quella che sarebbe in seguito diventata una forza multimilionaria



» **A sinistra:** Non fosse stato per la scritta in alto, il cabinato di Pong poteva essere scambiato per un apparecchio di monitoraggio sanitario.
Sopra: Lo splendido cabinato di Computer Space, primo esperimento di un gioco arcade da parte di Bushnell.



» Star Wars segnò l'avvento dei film di fantascienza e Spacewar quello dei videogiochi. L'inizio di una nuova ed esaltante era.

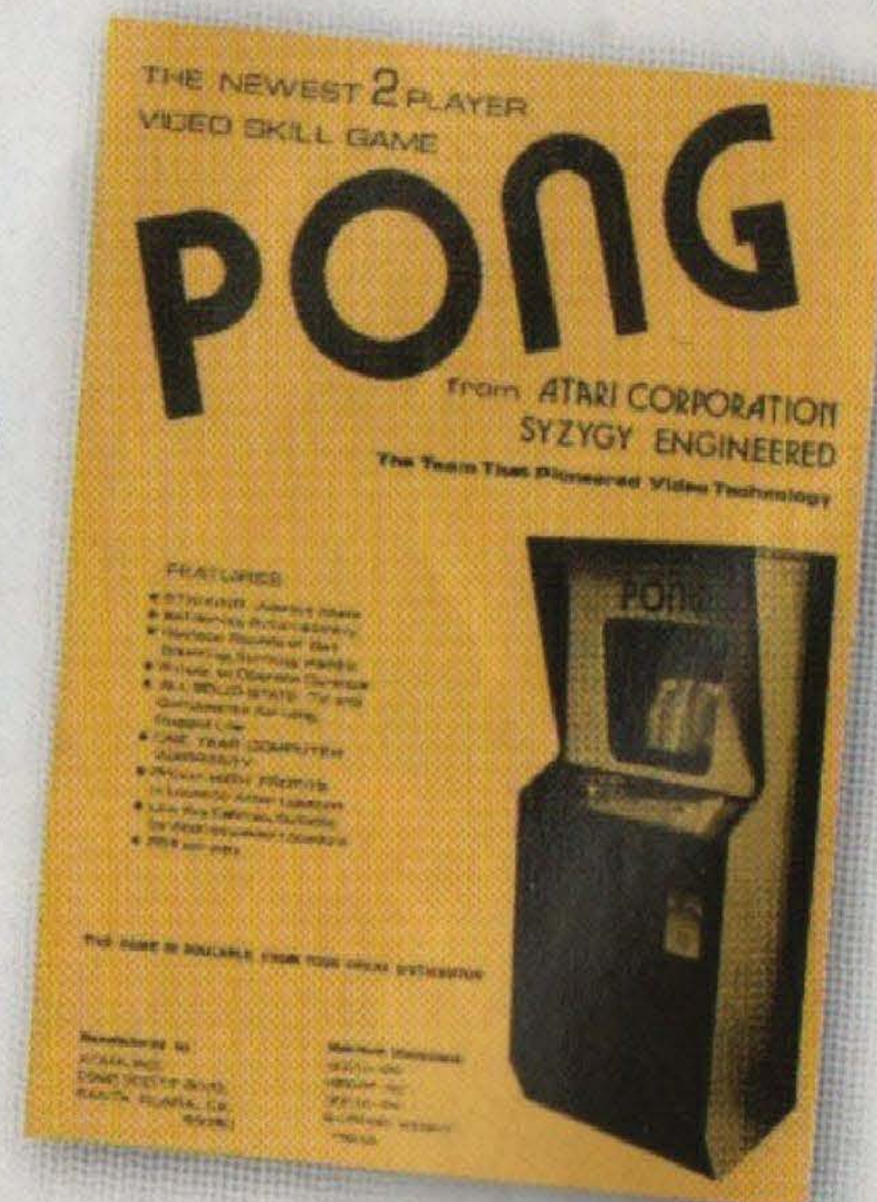
dell'industria dei videogiochi. Il programma era stato creato nel 1962 da Steve Russell sull'enorme mainframe del Massachusetts Institute for Technology, e Nolan ne divenne un fan tanto accanito da introdursi segretamente nei laboratori universitari per farci qualche partita.

"Sì, per quanto riguarda la mia storia, devo molto a Steve Russell", spiega. "Fu lui a ispirarmi. Ero affascinato da Spacewar, nessuno aveva mai creato prima qualcosa del genere. Dal primo momento che ci giocai, si affacciò in me l'idea di scrivere uno o più programmi miei, il che aprì la strada allo sviluppo di videogiochi".

Lasciata nel 1968 l'università, Bushnell si trovò a dover scegliere. Poteva accettare un ben remunerato impiego come direttore del suo parco di divertimenti, oppure lavorare con la Ampex, la compagnia che aveva inventato la videocassetta. Optò per la seconda strada. Spacewar aveva però lasciato in lui un segno indelebile e nel 1971 Nolan realizzava su un computer

DETTAGLI IN BREVE...

A Nolan Bushnell cadevano a tal punto le mascelle nel vedere Spacewar di Steve Russell, un gioco di combattimenti spaziali degli anni Sessanta, che ne scrisse poi una sua versione, Computer Space. Fallito il tentativo di ricavarne un coin-op, Nolan si convertì a concetti più semplici, affidando la creazione di un gioco di palla e racchetta a un ingegnere di nome Al Acorn. Pong fu poi prodotto dalla nuova compagnia di Bushnell e Daubney, la Atari, gettando le fondamenta dell'attuale industria dei videogiochi.



» Oltre che un gioco, Pong era anche una sfida di abilità, come afferma questo materiale illustrativo.

meno evoluto la sua personale versione del gioco, che chiamò Computer Space. "Era più complesso di Spacewar", prosegue Bushnell. "Sfruttai le mie conoscenze per creare qualcosa di davvero notevole. Un gioco non immediato, ma divertente. Dobbiamo anche considerare quanto, dal punto di vista della tecnologia, fosse difficile lavorare in quegli anni. Da Computer Space in poi, mi trovai a sviluppare giochi che dovevano fare i conti con le possibilità dell'epoca".

A differenza di Spacewar, creato per dimostrare la potenza e le capacità del PDP-1, Nolan voleva fare di Computer Space un prodotto commerciale. Daubney si interessò alla cosa e i due si misero in società, vendendo il concetto alla Nutting Associates, un'azienda che fabbricava coin-op. Nonostante fossero stati prodotti 1500 cabinati di Computer Space, l'avventura risultò un fallimento dal quale Bushnell e Daubney uscirono con soli 500 dollari in tasca.

Il duo non si diede per vinto e decise di proseguire nella strada intrapresa. Nolan avrebbe voluto chiamare "Syzygy" la nuova compagnia, ma il nome risultava già registrato, e dunque si ripiegò su "Atari", termine nipponico ricavato dal gioco del Go e che indica una posizione di dominio sull'avversario. "La mia intenzione era quella di fondare una compagnia tecnologicamente molto evoluta, che avrebbe rotto certi argini", disse Bushnell. "E senza dubbio ci riuscimmo. Le persone che lavoravano per noi erano abili e condividevano la nostra mentalità innovatrice. Da parte mia, puntavo anche a un contesto dove ci si divertisse a lavorare. Credo sia stato proprio l'essere tutti attirati dall'idea di creare videogiochi e di giocare con quanto avremmo realizzato a contribuire in misura determinante alla nostra identità e al nostro successo. Non sono stato io a 'inventare' i videogiochi, questi esistevano già da prima. Sono stato io a trasformarli in un prodotto da vendere".

Nolan mantenne fede al suo intento: quello della Atari era un ambiente molto informale, dove non c'erano posti riservati per i dirigenti e negli uffici si poteva girare in jeans. Fu allora che egli assunse un ingegnere di nome Al Acorn del quale era stato collega alla Ampex. Il primo compito di Acorn fu la creazione di un semplice gioco di ping-pong basato su una versione già uscita per il Magnavox Odyssey. Al si mise all'opera sull'assicurazione - fornitagli dallo stesso Bushnell - che il gioco sarebbe stato pubblicato dalla General Electric e che erano previsti altri accordi. Parole in malafede: Nolan voleva in realtà vedere di quanto fosse capace Al, che di videogiochi ammetteva di non saperne granché.

Dice Bushnell: "Quando escogitai l'idea di Pong e la trasferii nelle mani di Acorn, avevo dipinto il tutto come un semplice esercizio di programmazione. In quel momento, del resto, l'obiettivo dell'Atari era formalmente un gioco di guida. Scelsi il tennis per la sua semplicità, però devo correggere chi, ancora oggi, mi definisce l'autore di Pong: invero dipese quasi tutto dal lavoro di Al. È a lui che, fondamentalmente, si deve attribuire il gioco".

Elementare, ma molto coinvolgente, Pong si rivelò un concetto di immediata familiarità. Nolan era ben conscio di quanto fosse importante, ai fini dell'utente, comprendere subito la meccanica dell'azione. Il gioco fu

"NON SONO STATO IO A CREARE I VIDEOGIOCHI. ESISTEVANO GIÀ PRIMA DI ME. SONO STATO IO A TRASFORMARLI IN UN PRODOTTO DA VENDERE"

NOLAN BUSHNELL

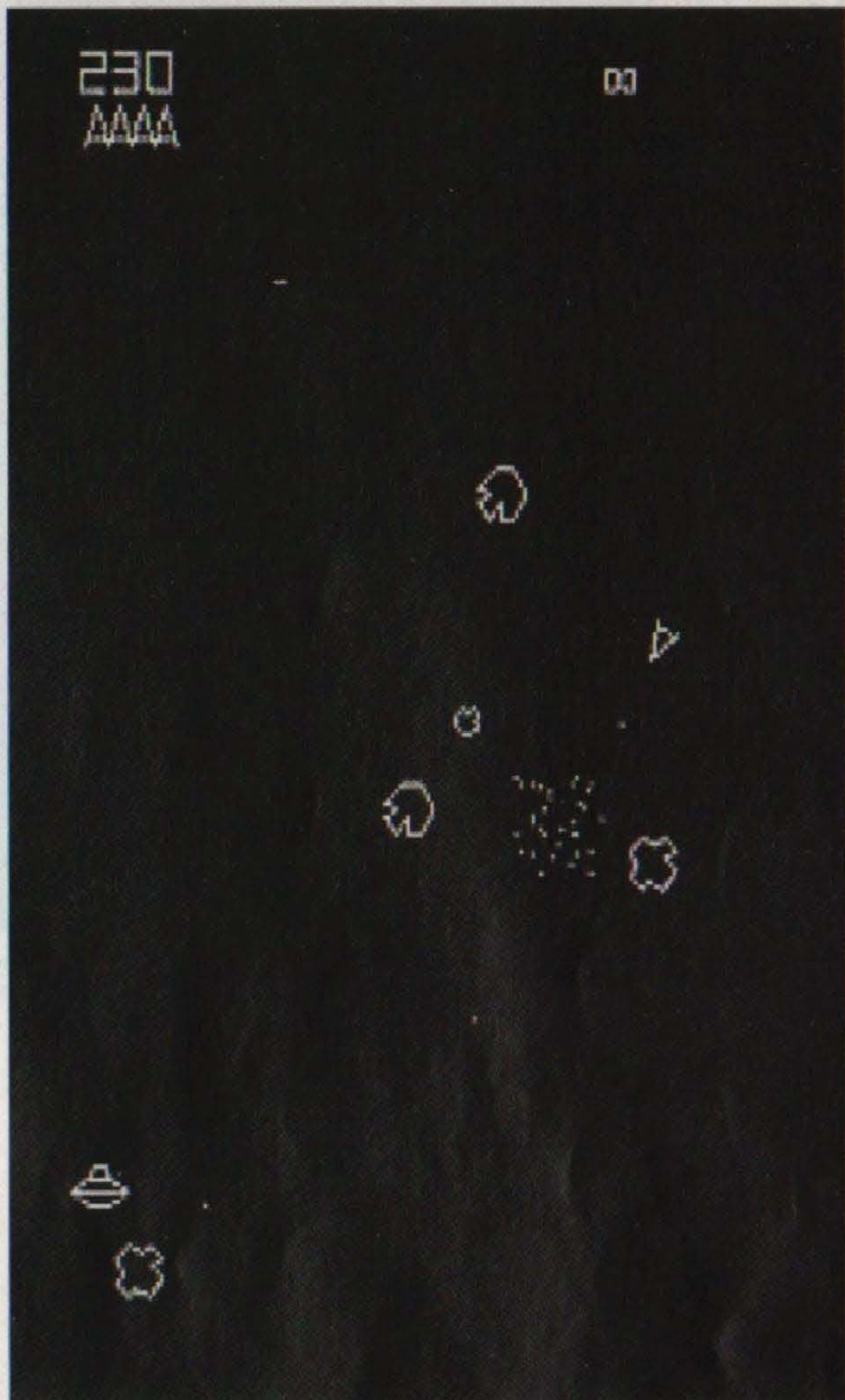
MA È UN GIOCO?



I tanti cambiamenti a cui i videogiochi sono stati soggetti rendono difficile comparare un Pong a un Virtua Tennis, malgrado il gameplay batti-e-ribatti di quest'ultimo ripeta in pratica quello del suo progenitore. Nolan ritiene comunque che anche il target di riferimento sia ormai molto diverso, dato che, a suo dire, il 40 per cento di coloro che giocavano a Pong erano donne.

"I videogiochi insistono troppo su sport e violenza", aggiunge, "le giocatrici sono state tagliate fuori, e si è inoltre perduto il risvolto 'sociale' di questi prodotti, spesso eccessivamente complessi per attrarre il giocatore casuale. Eppure, credo sarebbe possibile recuperare queste fasce di mercato".

Bushnell riconosce il grande lavoro svolto da Sony e Microsoft per quanto riguarda il progresso tecnologico della categoria. "Corriamo ormai verso il fotorealismo. E la presenza di un network come Xbox Live è molto importante per il futuro dei videogiochi". Il nostro guru è però fermamente contrario a quei giochi come GTA che hanno sollevato recenti discussioni per le scene di sesso in essi contenute. "La polemiche sono un potente strumento di mercato", dice. "Circa un anno fa, WIRED mi chiese di premiare gli autori di GTA con il Videogioco dell'Anno, ma declinai l'invito. Non credo che la natura di GTA sia meritevole di un qualche riconoscimento".



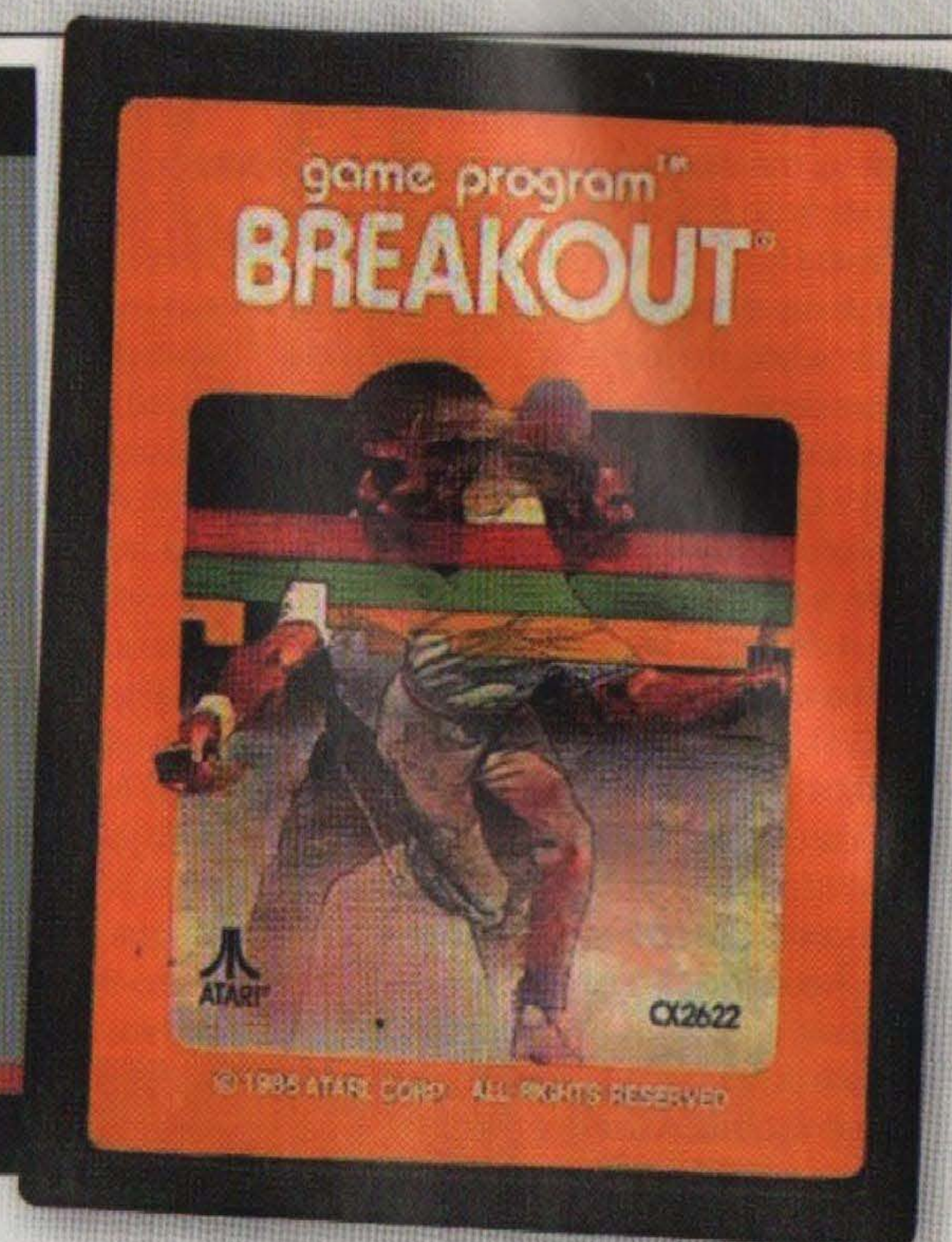
» Nolan concepì Asteroids come un semplice gioco in stile Breakout, dove l'obiettivo era ripulire lo schermo dai detriti.



» Spaziale e sofisticata, ecco la pubblicità dell'ultimo grande successo Atari.







Sopra: Il coloratissimo Breakout catturava l'immaginazione di molti bambini con il suo elementare ma accattivante gameplay.
Sopra a destra: considerando che la protagonista di Breakout era una semplice racchetta, questa cartuccia dimostra che, proprio come i libri, i videogiochi non vanno giudicati dalla copertina.

in pratica un passo indietro rispetto al più complesso Computer Space, costituendo per lungo tempo l'ideale approccio di Bushnell ai videogiochi.

"Come ho ricordato, la tecnologia dell'epoca era molto limitata. Tanto valeva, dunque, sviluppare giochi semplici, ma facili da intuire, con i quali le persone potessero subito divertirsi. Con tutto ciò, il nostro non era un lavoro agevole", prosegue. "Credo che la realizzazione di un gioco semplice presentasse più problemi che non quella di un gioco complesso, perché non c'era modo di 'nascondere' un brutto prodotto. Non avevamo a disposizione una grande grafica da stendere come un velo sugli eventuali difetti del gameplay. A distanza di tempo, paragono i primi videogiochi agli scacchi di 4000 anni fa. Entrambi contengono tratti fondamentali che hanno superato il test del tempo. Hanno dato vita a strutture e concetti tuttora attuali".

Nolan cercò di far avviare una produzione in serie di Pong, ricevendo una serie di dinieghi. Persuase allora l'Andy Capp, un bar di Sunnyvale in California, a installare per una settimana un cabinato all'interno del locale, così da poterne osservare l'andamento. Sette giorni dopo, il contenitore interno (di cartone) destinato a raccogliere i crediti cedette per il peso delle monetine inserite dagli avventori. Il denaro fu così tanto che Nolan se ne servì per fabbricare nuove macchine. Verso il 1973 c'erano 8000 cabinati di Pong in tutto il paese, mentre Bushnell e Daubney registrarono un utile di 3,2 milioni di dollari di allora.

"Sono veramente fiero di Pong", ammette Bushnell. "Che fosse un buon gioco, l'avevo capito. Ma nemmeno io fui in grado di prevedere che sarebbe esploso a quei livelli".

Due anni dopo, Nolan sviluppò una versione della sua 'creatura' per il mercato da casa. Le console di Pong furono poste in



Lento a decollare, il VCS dominò quindi per anni il mercato, configurandosi come la prima console 'di massa' della storia dei videogiochi.

"L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI SI RIPETE DA ANNI, SENZA SLANCI NÉ INNOVAZIONI"

NOLAN BUSHNELL

SOSTIENE BUSHNELL

Convinti che sia Pong il videogioco preferito da Bushnell? Niente affatto: adora soprattutto Touch Me, un gioco arcade prodotto nel 1974 e convertito poi su portatile.

"Fu uno dei primi giochi elettronici basati su un percorso", spiega Bushnell, precisando che gli utenti dovevano appunto replicare una combinazione di luci e suoni per conseguire un buon punteggio. La sua versione più nota è probabilmente Simon della MB Games.



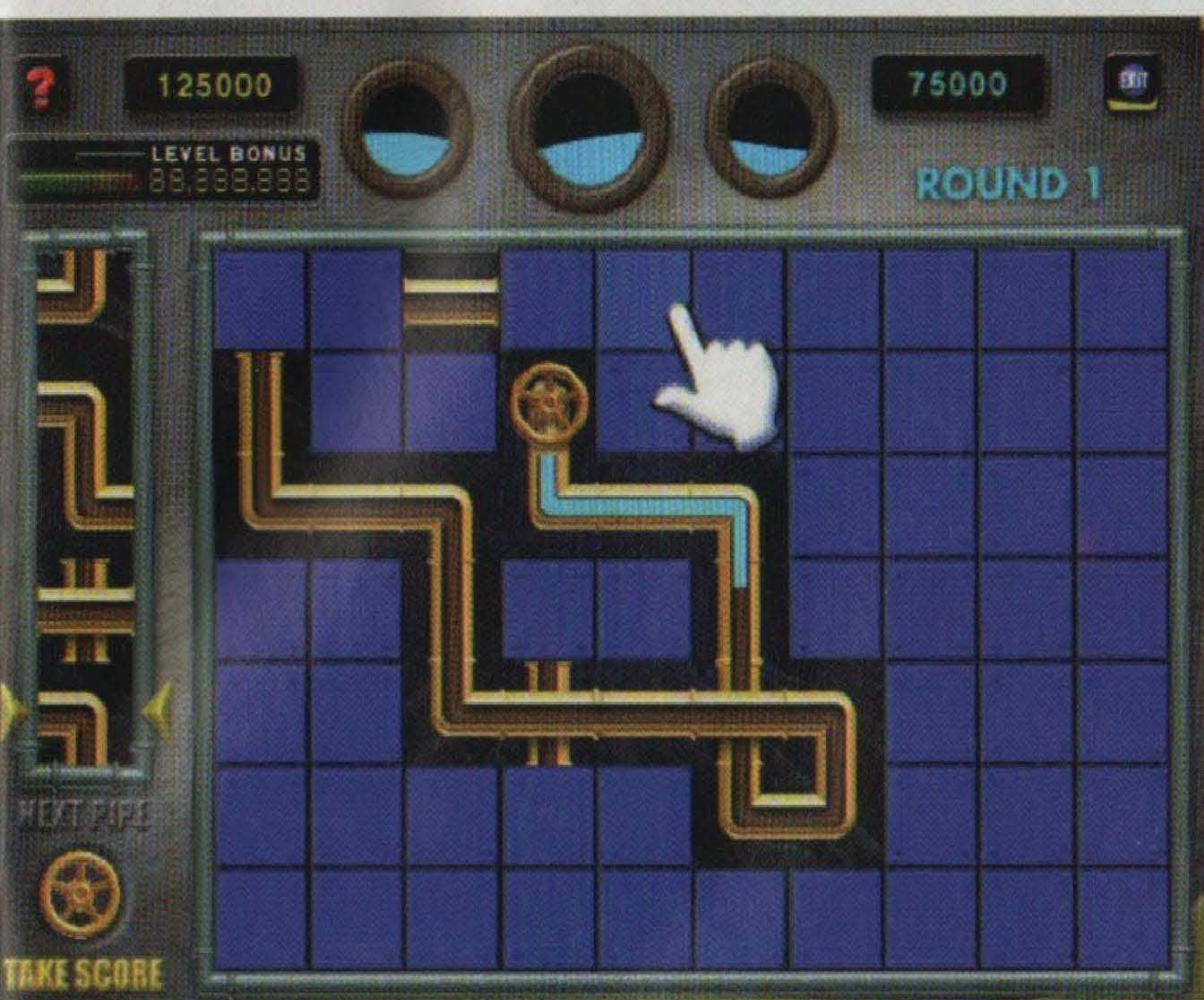
"Continua a divertire i giocatori da due a sessant'anni grazie al suo gameplay lineare, basato su un esercizio mnemonico. Alcuni studi hanno dimostrato che questi giochi costituiscono uno degli strumenti migliori per svolgere attività didattica. I concetti più semplici possono riscuotere grande successo e assolvere funzioni educative".

Bushnell progettò anche versioni portatili di Breakout e Space Invaders, che purtroppo non riuscirono ad arrivare sul mercato.





Sopra e a destra: Sorprendentemente, il gioco (Atari) preferito da Nolan non è Pong, ma Touch Me, nato in veste di portatile. Da esso sarebbe poi derivato Simon.



» Nei ristoranti uWink si può giocare, oltre che con puzzle e giochi, con questa versione di Pipemania.

vendita nella catena commerciale Sears al prezzo di 99 dollari. La gente faceva la fila per comprarne una e alla fine vennero piazzate circa 150.000 macchine. Questo successo attirò inevitabilmente l'attenzione di altre compagnie, che presto svilupparono piani per la creazione di loro console.

Nel 1976 Nolan (che aveva frattanto acquisito il pieno controllo dell'Atari dopo la decisione di Daubney di trasferirgli la sua quota societaria) vendette la Atari alla Warner Communications per 28 milioni di dollari, metà dei quali andarono allo stesso Bushnell, nominato direttore esecutivo. Fu in quel periodo che la compagnia ideò e produsse il VCS, o Video Computer System. Un anno più tardi, nel 1978, Bushnell lasciava la Atari. Il conseguente riassetto interno non impedì alla sua ex società di lanciare la versione VCS di Space Invaders, che aveva riscosso un enorme successo in sala giochi. Le fortune della console parvero davvero irrefrenabili.

Tagliato il traguardo delle 63 primavere, Bushnell lavora sempre nel mondo dei videogiochi. Negli anni post-Atari lavorò per numerose compagnie con alterni risultati. Da ricordare soprattutto le esperienze dei Chuck E Cheese's Pizza Time, locali dove i bambini potevano mangiare e giocare con i videogiochi, della Androbot Inc., che realizzava robot per il divertimento, e della Sente Games. Ora è impegnato con uWink, una catena di ristorazione hi-tech basata sul suo vecchio amore. I locali possiedono un doppio schermo tattile per ogni tavolo e altri schermi piatti davanti ai posti del bancone. Gli schermi possono mostrare video musicali e clip cinematografiche, ma verranno soprattutto destinati al divertimento interattivo: previsti rompicapo e giochi di carte nonché una variante di Pipemania.

"L'industria dei videogiochi si ripete da anni, senza slanci né innovazioni", sostiene Bushnell. "Ma il gioco significa da sempre partecipazione e interazione sociale: nella nostra categoria, il tutto non può esaurirsi in un rapporto tra l'utente e il proprio computer o televisore. L'obiettivo di uWink è appunto quello di riunire nuovamente le persone intorno a questa forma di divertimento". La passione e la competenza del grande Nolan ci spingono ad augurargli ogni fortuna.



» Le macchine dei ristoranti di Bushnell cercano di ristabilire un rapporto tra videogiochi e famiglie.

I GIOCHI



COMPUTER SPACE



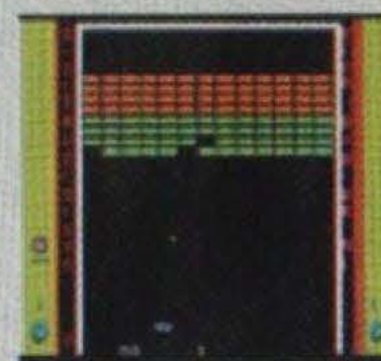
Malgrado vada considerato il primo coin-op della storia, Computer Space fu un insuccesso. Gran parte del pubblico restò impressionato dall'aspetto futuristico della macchina, ma il difficile metodo di controllo non favorì la sua popolarità. Dice Nolan: "Fu il mio tributo a Spacewar di Steve Russell, ma non andò molto bene. Volevo evolvere il suo gioco e forse esagerai".



PONG



Una sfida di abilità che richiedeva riflessi rapidi e mente sveglia, non male visto che le premesse erano molto semplici, proprio come Tetris qualche anno più tardi.



BREAKOUT



Terzo gioco di Bushnell: il concetto, che ripeteva il gameplay di Pong, ma con un solo giocatore, fu tradotto in realtà da due programmatori, Steve Jobs e Steve Wozniak. Bushnell ricompensò il loro lavoro con 7000 dollari, anche se Wozniak ne ebbe appena 350.

Dice Nolan: "Un gioco interessante che mi fece passare qualche momento difficile. I programmatori dell'Atari volevano creare titoli di guida e di volo. Puntavano a qualcosa che stupisse il pubblico e nessuno si offriva volontario per la mia idea. Insistetti e i risultati mi diedero ragione".

Jobs e Wozniak formarono in seguito la Apple Computers.



ASTEROIDS



Nel progetto di Nolan, Asteroids doveva essere una variazione di Breakout. Fu il primo gioco, insieme a Lunar Lander sempre della Atari, a venire registrato all'ufficio brevetti degli Stati Uniti (1980). Il giocatore comandava un'astronave che avrebbe dovuto frantumare asteroidi vaganti sino a farli sparire del tutto dallo schermo. Al pari di Asteroids e Breakout, fu convertito per quasi ogni formato, VCS compreso.

Dice Nolan: "Nella sua semplicità Asteroids faceva impressione. Si trattava di rompere asteroidi anziché mattoni come in Breakout, tutto qui. Erano giochi validi e ben fatti".



ATARI VCS



Conosciuto anche come Atari 2600, fu la console che avreste potuto trovare in tante case a cavallo tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta. Le rifiniture in legno ne facevano più una macchina da 'salotto' che non il giocattolo per la stanza dei bambini. Prima del VCS l'Atari aveva prodotto console basate su un solo programma, ma Nolan voleva andare oltre e creare una macchina capace di fornire molteplici esperienze di gioco.

"Il mio intento era proprio questo, un'unica console per tanti giochi", dice Bushnell. "I microprocessori erano scesi di prezzo e rendevano fattibile l'idea. Scegliemmo la tecnologia MOS 6507, creata appena tre mesi prima, per cavalcare la cresta dell'onda. Credo sia tuttora una buona console e sono felice che se ne continui a parlare".

IL MAKING OF...



SAM & MAX HIT THE ROAD

Con il seguito di Hit the Road ancora al centro di diverse polemiche, abbiamo pensato che fosse proprio ora di rintracciare Steve Purcell, il creatore di Sam & Max, e parlare con lui della preparazione di una delle più divertenti avventure grafiche di tutti i tempi





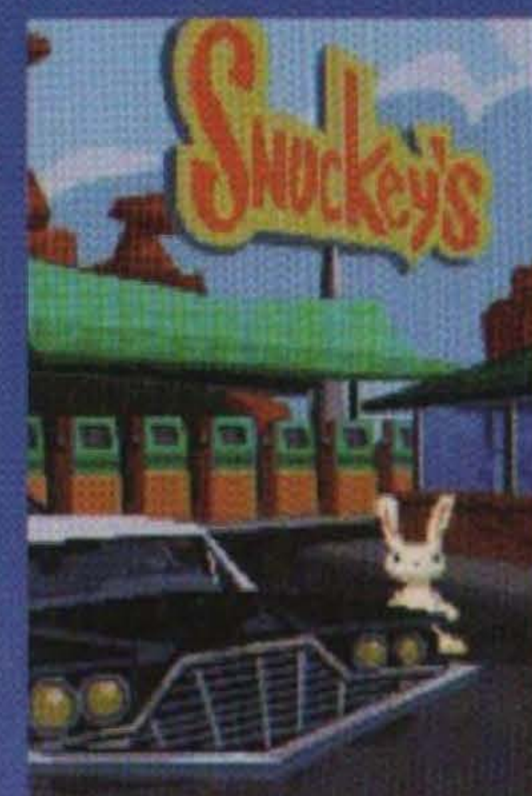
Chi avrebbe mai pensato che un gioco con un coniglietto psicotico e un cane detective come protagonisti sarebbe diventato così popolare?



INFO



- » **EDITORE:** LUCASARTS
- » **SVILUPPATORE:** LUCASARTS
- » **USCITO NEL:** 1993
- » **GENERE:** AVVENTURA GRAFICA
- » **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 7-€ 36



"MAX ERA UN CONIGLIETTO COMPLETAMENTE NUDO CON UNA DENTATURA CHE AVREBBE FATTO IMPALLIDIRE LO SQUALO DI SPIELBERG"

Scene con grandi coppie di attori sono di routine nel mondo dei film, della televisione e della commedia, ma i videogiochi hanno pochissimi duetti che si distinguono e, per quanto ci riguarda, c'è n'è solo uno che valga la pena di menzionare... E non intendiamo Jak & Daxter. Che onorassero le pagine di un fumetto, lo schermo di un televisore o il monitor di un PC, Sam & Max formavano la più strana delle coppie. Col suo completo di marca e il suo spirito pungente Sam era un tipico investigatore privato, tranne ovviamente per il fatto di essere un cane dalle orecchie penzolanti. Il suo assistente invece era un coniglietto completamente nudo, con una dentatura che avrebbe fatto impallidire lo squalo di Spielberg. La coppia appariva nel gioco della LucasArts "Sam & Max Hit the Road", un'esilarante avventura in cui i due "vanno in giro" ("hit the road", appunto) in cerca di uno yeti scomparso. Lungo la strada si trovano a visitare alcuni bizzarri luoghi turistici, come la palla di spago più grande del mondo e un pazzesco campo da golf infestato da alligatori. Il gioco era sia un trampolino di lancio per i due protagonisti scriteriati che una parodia delle località turistiche più strane e belle d'America.

Il fumetto del 1987 "Monkeys Violating the Heavenly Temple" segnò la prima apparizione di Sam & Max, su gentile concessione del loro creatore Steve Purcell. "Quando ero ragazzo, mio fratello aveva tirato su un paio di personaggi chiamati Sam & Max", ricorda Steve. "La mia versione è nata dalle crudeli parodie che facevo dei suoi fumetti. A un certo punto lui ha perso interesse mentre io ho continuato a disegnare. Negli anni, The Blues Brothers e Penn and Teller hanno anch'essi avuto un'influenza su Sam & Max, e una delle nostre auto di famiglia era la copia esatta dell'auto di pattuglia anni '60 di Sam & Max". Il fumetto divenne subito un cult e alla fine attrasse l'attenzione di alcuni dipendenti della LucasArts. "Ken Macklin, un grafico di quella che allora veniva chiamata la LucasFilm Games mi raccomandò (sulla base del mio primo fumetto di Sam & Max) all'Art Director Gary Winnick. Cominciai a lavorare su un gioco di ruolo che fu cancellato poco dopo la mia assunzione e mi ritrovai senza lavoro. Fortunatamente mi riassunsero per disegnare la copertina di Zak McKraken. Successivamente ho animato Indiana Jones e The Last Crusade. Lavorare in una compagnia di videogiochi allo Skywalker Ranch era come andare in vacanza. Era grandioso".



Fu solo una questione di tempo perché Sam & Max fosse trasportato dalla pagina fumettistica allo schermo del computer. LucasArts aveva sfornato dei giochi divertentissimi (tra cui spiccava The Secret of Monkey Island) e la coppia di spiritosoni di Purcell era perfetta per il rilassato ritmo del genere. "Sam & Max funzionano al meglio quando bisogna passare il tempo con loro come personaggi. Ti abitui al modo in cui



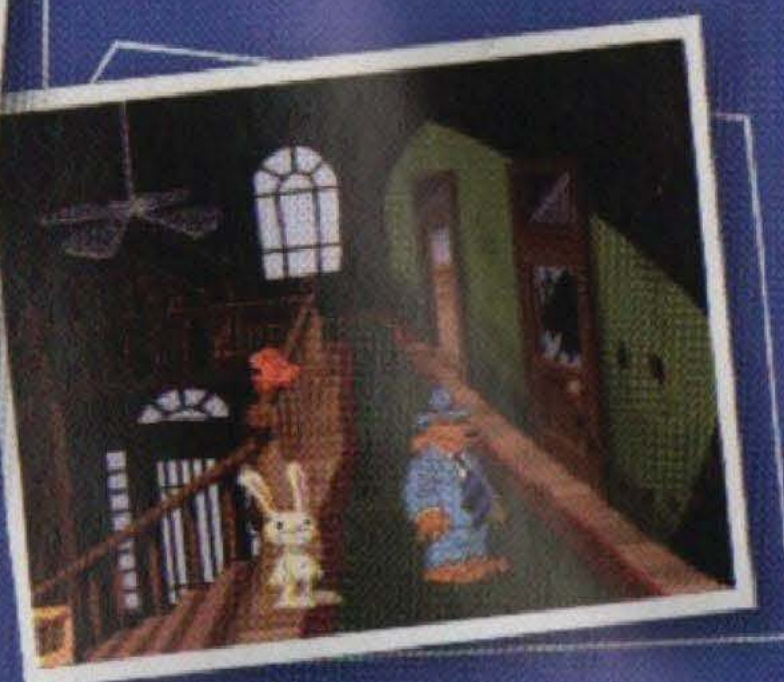
Uno dei mini-giochi esagerati di Hit the Road.



Battaglia navale, ma con molta più rilevanza culturale per i ragazzi degli anni '90.

IL MAKING OF... SAM & MAX HIT THE ROAD





George manda a spasso un altro designer della LucasArts per aver osato suggerire Grim Fandango 2.



ROADSIDE AMERICANA

I giocatori britannici potrebbero aver pensato che le bizzarre attrazioni turistiche di Sam & Max fossero frutto della surreale immaginazione dei designer della LucasArts, ma i loro cugini americani le hanno riconosciute per quello che sono, ovvero parodie di veri luoghi turistici. Da Shoe Trees a Miniscule Churches, c'è un intero mondo di stranezze lungo le strade dell'America che ha influenzato Hit the Road. La più notevole delle quali è il World's Largest Ball of Twine. Della misura di oltre 2 milioni e 100mila metri di lunghezza, la gigantesca palla di spago è stata diligentemente avvolta dai cittadini di Cawker City, in Kansas, durante gli ultimi cinquantatre anni. Anche se minuscolo in confronto a quello di Sam & Max, che a quanto dice il gioco raggiungerebbe Giove se srotolato completamente, lo spettacolare gomitolo di Cawker City è un grande esempio dell'America fuori di testa che con Hit the Road Purcell voleva cogliere.

"LAVORARE IN UNA AZIENDA DI VIDEOGIOCHI ALLO SKYWALKER RANCH ERA COME ANDARE IN VACANZA"

interagiscono come fai con un amico quando arrivi a parlare un linguaggio comune fatto di allusioni ed eufemismi". Nel 1992 LucasArts si accinse a creare un'avventura con Sam & Max, e a soli sette mesi e mezzo dall'uscita Purcell e la sua squadra si trovarono a dover mettere insieme una storia molto rapidamente. "Per la prima volta abbiamo impiegato gli storyboard alla LucasArts, principalmente perché avevamo bisogno di fare progetti e tenere tutti impegnati", dice Purcell, che ideò la storia adattandola dai fumetti e integrandola con episodi della sua vita. "Io adoro il libro Roadside America, che è un'esilarante guida alle più stupide località turistiche del mio paese. Anche i viaggi fatti con la mia famiglia durante l'infanzia attraverso gli Stati Uniti sono stati d'ispirazione per il mio secondo fumetto, così come per Hit the Road".

Il fumetto Sam & Max era piuttosto adulto nel tono e c'era sempre la possibilità che LucasArts volesse tagliare il materiale più esplicito del gioco, ma Purcell fu molto compiaciuto nel vedere quanto gli permettessero di attenersi alla sua idea originaria. "Penso che il gioco sia veramente vicino allo spirito del fumetto. Ci sono violenza, blande imprecazioni e un'encomiabile mancanza di rispetto per le autorità, per non dire dei mostri da circo e degli yeti. Nel gioco ci sono meno sparatorie, semplicemente perché un fucile è un oggetto terribile da dare a qualcuno in un gioco d'avventura, a meno che non si guidi attentamente il giocatore a usarlo in un modo più interessante. Non mi ricordo sia stato tagliato niente dall'amministrazione. A loro maggior merito, credo si fidassero del nostro giudizio".

Completata la storia senza relative intromissioni, era tempo di cesellare la narrativa e trasformarla in un videogioco divertente. Con l'aiuto di colleghi progettisti come Sean Clark, Michael Stemmle e Collette Michaud, che avevano già lavorato su Indiana Jones e Fate of Atlantis, Purcell fu incaricato del difficile compito di creare un gioco che mantenesse bene l'equilibrio tra storia ed enigmi. "Cerchi di essere conscio della quantità di tempo in cui lasci che i giocatori stiano solo a guardare e di quella in cui interagiscono. Fortunatamente molto dell'umorismo veniva fuori dal modo in cui i personaggi rispondevano alle azioni dei giocatori. Perfino osservare una cosa in una stanza poteva produrre un effetto comico, in tal caso l'interattività svolgeva il lavoro della storia".

Non contenti di intrecciare l'umorismo a una serie di enigmi, la squadra di Sam & Max decise che il motore grafico SCUMM, che aveva fatto girare tutti i giochi di avventura LucasArts fin da Maniac Mansion nel 1987, fosse pronto per una bella ripulita. Un singolo puntatore, la cui funzione si poteva rendere ciclica cliccando con il tasto destro del mouse, prese il posto del metodo tradizionale in cui si selezionava un'azione dal fondo dello schermo e poi si sceglieva un oggetto e/o un luogo. Questo liberò spazio negli schermi per espandere gli sfondi eccezionali e rese anche l'interazione più rapida e meno laboriosa che nei giochi precedenti. Secondo Purcell, come scrittore, c'erano altri vantaggi nella perdita delle liste di azioni e di dialoghi scritti. "Può essere che sia stato Mike Stemmle il primo a proporre il sistema basato sulle icone. Penso sia ottimo per un gioco guidato da molte gag verbali. Niente ucciderebbe un gioco così di più che leggerli prima di ascoltarli".

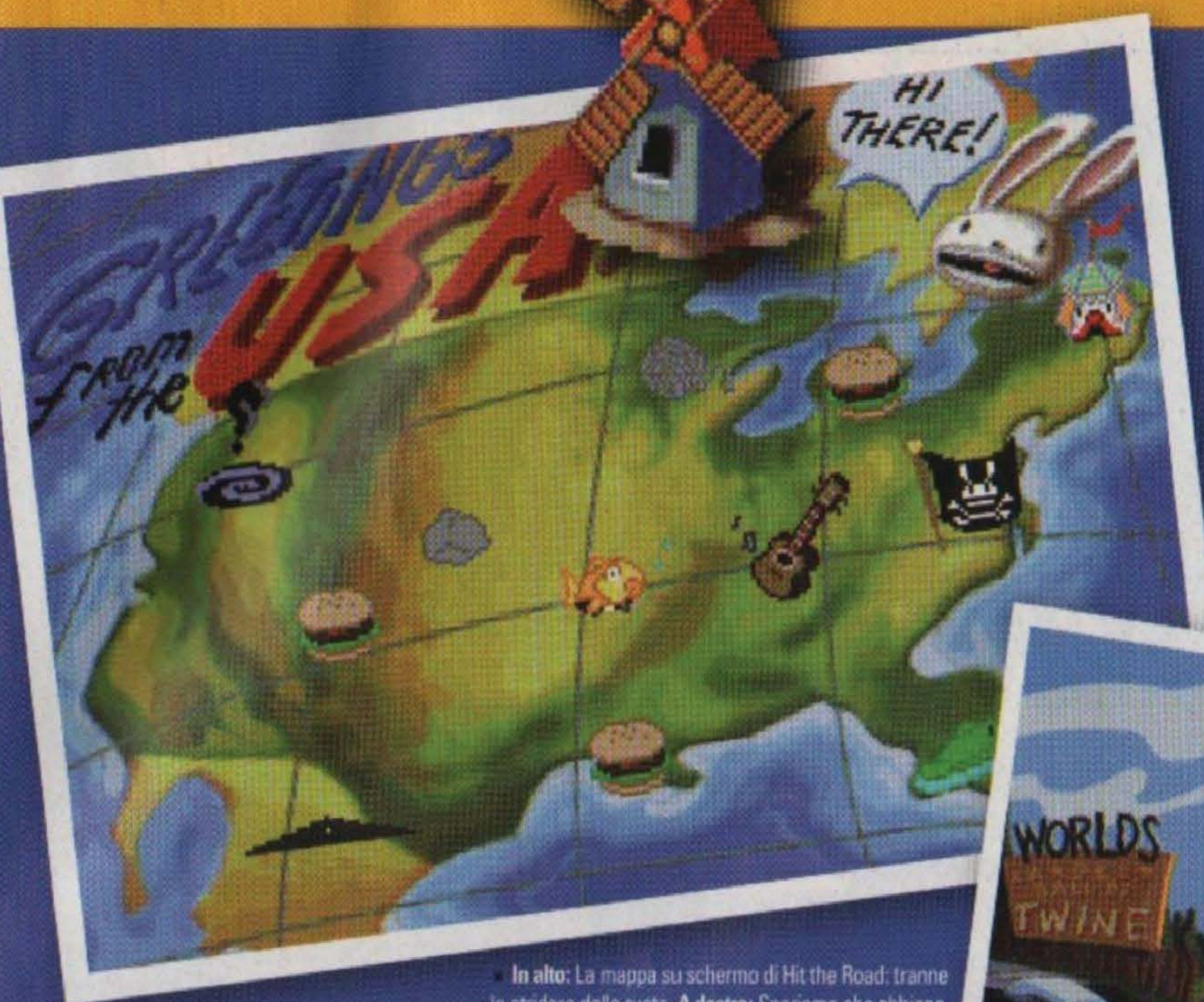
In questa fase il gioco avrebbe potuto essere considerato finito e pronto per l'uscita, ma Purcell aveva ancora un paio di innovazioni in serbo. LucasArts aveva una profonda consapevolezza del fatto che avere dei picchi di difficoltà negli enigmi significava che i giochi di avventura potessero spesso finire in "colli di bottiglia", lasciando i giocatori con niente da fare se rimanevano incastrati. Per attenuare questo stacco nel ritmo

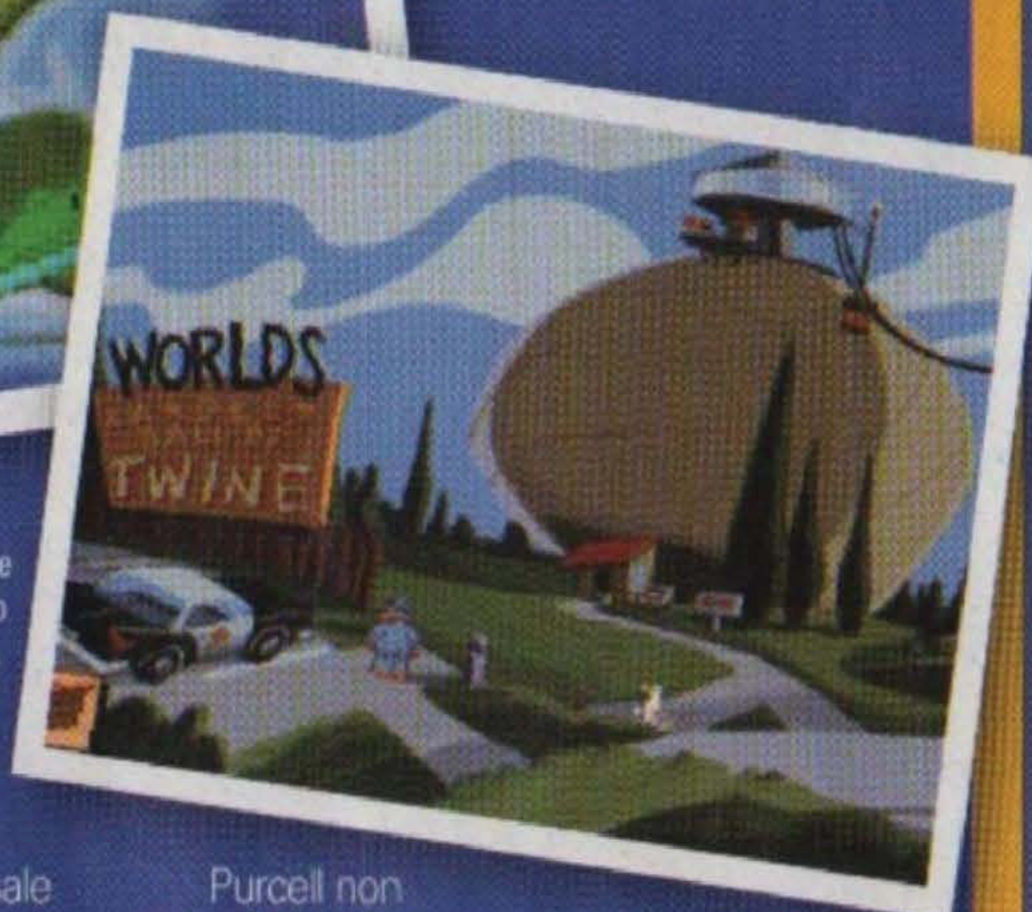


Perché nessuno degli esseri umani sembra porsi il problema che Sam e Max siano animali?



Molto probabilmente la più strana versione di Crazy Golf a cui abbiate giocato...





In alto: La mappa su schermo di Hit the Road: tranne lo stridore delle ruote. **A destra:** Speriamo che abbiano una buona assicurazione in caso di incendio...

dell'avventura, Purcell aggiunse in Hit the Road molti mini-giochi, come Car Bomb: una versione sufficientemente scura di battaglia navale. "Erano pensati perché in caso il giocatore fosse stanco di risolvere enigmi oscuri poteva prendersi una pausa giocando a un gioco breve e stupido", spiega Purcell. "Mi piaceva avere una grande abbondanza di contenuti così da poter saltare da una cosa all'altra e provare qualcosa di diverso".

Come la versione in floppy disk, Sam & Max Hit the Road era destinato a essere realizzato su CD-ROM e, come tale, sarebbe stata la prima avventura a essere caratterizzata da una vera colonna sonora di parole. Per Steve Purcell questo fu un'opportunità da sogno per ascoltare per la prima volta le voci delle sue creazioni. "Per Sam ho sempre pensato a Donald Sutherland. La sua è una voce grande e intelligente, ma con un po' di blesità che la rende più sincera. Sebbene Bill Farmer non abbia niente di Donald Sutherland, mi piacque il suo demo perché era molto asciutto. Non cercava di caricare troppo le battute e mi faceva ridere. Lo chiamo il suo Sam; Johnny Carson ha collaborato con Jack Webb, due persone di cui molti tra il pubblico non avranno mai sentito parlare". Per la cronaca, Johnny Carson fu il primo presentatore del Tonight Show e Jack Webb aveva una parte nella fiction poliziesca Dragnet.

Al momento della sua uscita, all'inizio del 1993 Sam & Max aveva due protagonisti divertentissimi, un'interfaccia innovativa, un parlato eccitante e una solida struttura fatta di oscuri enigmi tradizionali. L'ultimo uscito tra i classici LucasArts fu incredibilmente popolare tra gli appassionati di avventura, senza dubbio grazie ai simpatici protagonisti, ed ebbe qualche successo trasversale tra coloro che normalmente non avrebbero comprato un gioco "punta e clicca". "Probabilmente ancora non mi è permesso rivelare l'ammontare delle vendite, ma nel corso degli anni ha venduto molto di più di quanto previsto dalle proiezioni di marketing. Quando uscì il gioco mi ricordo che tanti sembravano apprezzarne la stranezza, ma altri erano confusi, pensavano che fosse un gioco per bambini. Hit the Road quell'anno vinse qualche premio e apparse sulla Top Ten di Entertainment Weekly come miglior software".

Certamente Sam & Max si distingueva dalle altre avventure LucasArts. Nessun altro titolo permetteva di controllare due personaggi contemporaneamente e, sebbene anche alcuni dei giochi più vecchi fossero divertenti, ogni singola riga di dialogo faceva morire dal ridere. Purcell ha la sua opinione sul perché Hit the Road si distinguesse dai suoi compagni di scuderia: "Penso dia l'impressione di essere un gioco più nervoso e cattivo di quello che è, a causa dell'aggressività dei personaggi, ma per quanto riguarda questi ultimi in sé, è più che altro una questione di spacconeria. La maggior parte della violenza è solo verbale, non viene messa in pratica".

Negli ultimi quindici anni la popolarità del gioco è rimasta grande. Ri-uscite hanno tenuto Hit the Road sugli scaffali e ScummVM (il miglior emulatore mai creato?) ha spalancato virtualmente ogni piattaforma al fascino di Sam & Max. Purcell non potrebbe essere più felice del fatto che il suo gioco venga ancora apprezzato nonostante i progressi della tecnologia. "Mi stupisco sempre che le persone giochino ancora a Sam & Max dopo tutti questi anni. So che è stato adattato dai fan alla PSP, così come mi è stato detto che la vecchia grafica abbia un aspetto fantastico sul quel piccolo schermo. Incontro persone adulte che hanno giocato a Sam & Max quando erano ragazzini, e ancora trovano il tempo per riscoprirlo o per condividerlo con i loro amici. Cose del genere ti fanno pensare che ne valeva la pena".



ALTRI GIOCHI DELLA SERIE:
Sam & Max Freelance Police (PC, Cancellato)
Sam & Max (PC, 2007)



IL VIAGGIO DELLA RI-UNIONE

Dopo che LucasArts ha annunciato Sam & Max: Freelance Police nel 2004 e altrettanto velocemente ha di nuovo lasciato perdere, sareste autorizzati a credere che il coniglietto e il cane che tutti amano non torneranno più sui nostri schermi. Non è così! Quando i diritti dei personaggi sono tornati a Steve Purcell nel 2005, lui e diversi altri ex membri della LucasArts si sono agganciati alla Telltale Games per creare una nuova avventura di Sam & Max. Anche se non è chiaro se la versione di Telltale sarà il cancellato Freelance Police o una storia nuova, è rassicurante sapere che Purcell e gli altri siano al lavoro e che la notizia della morte del gioco d'avventura fosse largamente esagerata. Telltale ha lavorato in precedenza su alcuni famosi giochi CSI, così come ai giochi episodici Bone. Date queste premesse, la nostra temeraria congettura è che il nuovo Sam & Max potrebbe tranquillamente essere un gioco a episodi scaricabili, con una storia che si evolve lungo diversi mesi. Dovremo aspettare fino al 2007 per scoprirlo. Fino ad allora, mentre sopporteremo la lunga e dolorosa attesa terremo sicuramente d'occhio il nuovo (e gratuito) fumetto di Steve su internet, che si può trovare su www.telltalegames.com, assieme alle ultime novità sul gioco.



IL MEGLIO DELLO SVILUPPATORE

MANIAC MANSION
SISTEMA: PC, APPLE II, AMIGA, COMMODORE 64, NES, FAMICOM
ANNO: 1987

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
SISTEMA: PC, AMIGA, MAC, SEGA CD
ANNO: 1990

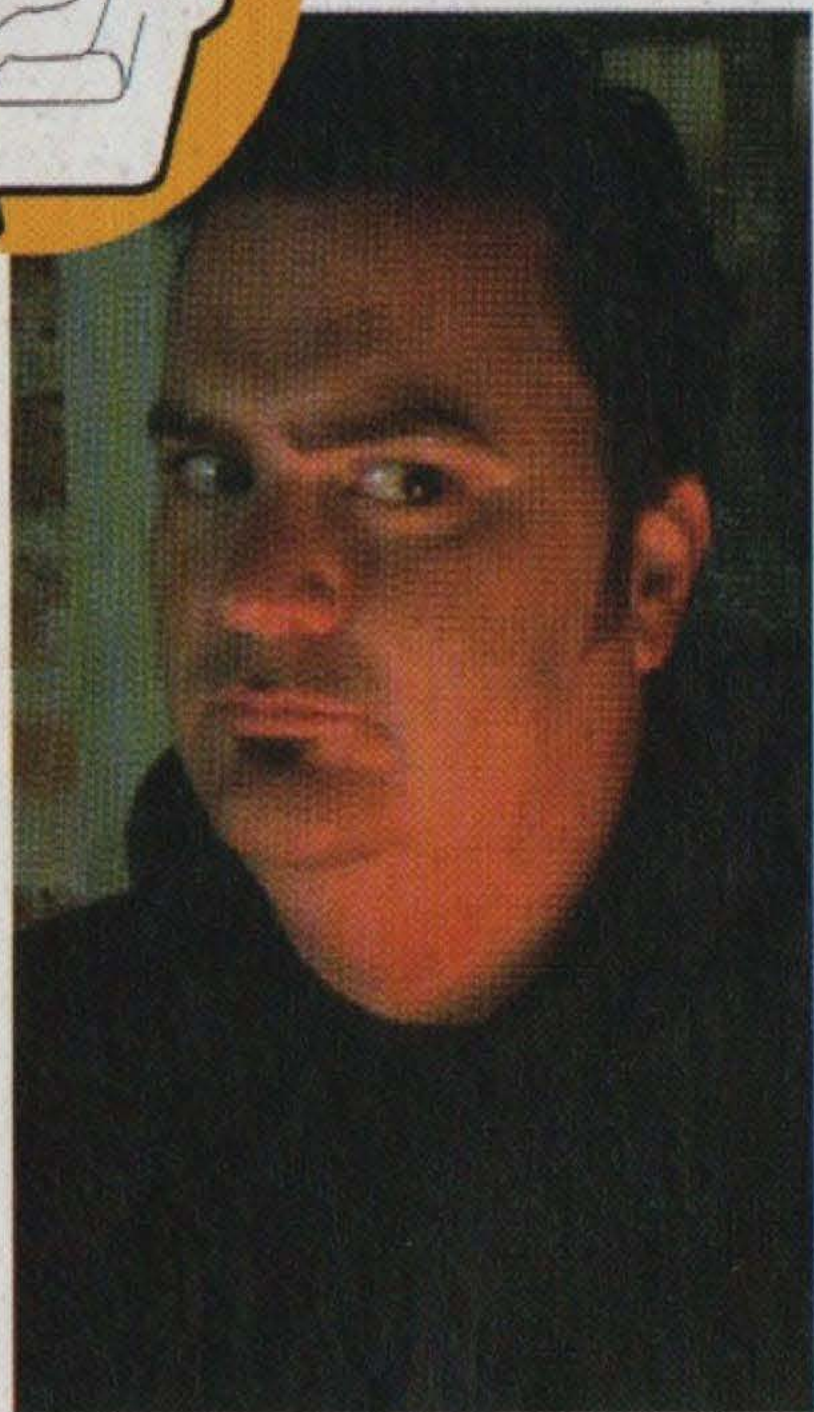
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SISTEMA: PC, AMIGA, MAC
ANNO: 1992





TIM SCHAFER

DAI PIRATI CHE SCAGLIAVANO INSULTI AGLI AGENTI DI VIAGGIO DELL'ALDILÀ, LA CARRIERA DI TIM SCHAFER SI È DISTINTA PER INNOVAZIONE E ACCATTIVANTE UMORISMO. CI SONO BUONE POSSIBILITÀ CHE ALMENO UNO DEI SUOI GIOCHI SI ANNIDI QUATTO QUATTO NELLA VOSTRA CLASSIFICA PERSONALE DEI MIGLIORI DI SEMPRE, QUINDI LO ABBIAMO RAGGIUNTO PER CAPIRE COME TUTTO SIA COMINCIATO...



Quando il primo gioco a cui lavori si rivela un'avventura influente con un nome quale The Secret of Monkey Island, si può dire che parti in qualche modo avvantaggiato. Iniziando la sua carriera alla LucasArts sotto la tutela di Ron Gilbert, Tim Schafer avrebbe continuato a creare delle esperienze di gioco amatissime, come Full Throttle e il giustamente adorato Grim Fandango. Il suo progetto più recente, la stupenda ma purtroppo sottovalutata avventura Psychonauts per Xbox e PS2, lo vede combinare l'impeccabile struttura e gli esilaranti script delle vecchie console con la dinamica platform di quelle moderne. Il tutto ambientato in un campo estivo, un ambiente che ha un particolare significato per Schafer, in quanto fu proprio durante la visita a una di queste strutture americane che da bambino si imbatté nel mondo dei videogiochi.

"Giocai con mio padre a uno dei primi arcade", ricorda. "Mi ricordo che mi disse: 'questo qui lo devi provare'. Già prima di avvicinarmi alla cabina riuscivo a sentirne il rumore sempre più sordo, ed era così lento, profondo e spaventoso che potevo avvertirlo nel petto. Ne fui ipnotizzato".

Il gioco era Space Invaders e il giovane Tim ne fu immediatamente ammaliato: non solo dal gioco, ma anche dalle possibilità che evocava.

"Fu la prima volta in cui vidi che i giochi potevano avere un impatto viscerale e farti provare cose come la paura", spiega. "Sono sicuro che oggi Space Invaders non faccia paura a nessuno, ma all'epoca era molto più spaventoso di Pong, lascia che te lo dica".

Mentre i suoi compagni scavavano nelle proprie tasche per trovare i soldi da buttare nei videogiochi, Tim aveva l'ossessione di scoprire come funzionassero. Con a disposizione un Atari 2600, investì sulla cartuccia per programmare in BASIC e si mise al lavoro: "Si potevano scrivere programmi più o meno di 5 righe", dice. "Inoltre si potevano muovere quei due puntini solo molto lentamente". Con la necessità di una maggiore potenza di calcolo, per aumentare le sue capacità di programmatore Tim si diede a tattiche di guerriglia: "Andavo a Radio Shack (famosa catena di negozi di elettronica americana), toglievo il gioco di Backgammon a cui giocavano sempre e digitavo i miei programmi molto velocemente". La velocità di Schafer come programmatore non ebbe mai la possibilità di fiorire: "Riuscivo a malapena a disegnare qualche rettangolo a caso prima che mi cacciassero via", ride.

Senza badare ai miopi impiegati di Radio Shack, che sfrattavano un nascente genio dei videogiochi, l'amore di Tim per questi ultimi rimase intatto fino all'età adulta. Fresco di college approdò a quello che probabilmente era il primo impiego più comodo del mondo: lavorare per quella che allora si chiamava LucasFilm Games allo Skywalker Ranch.

"Gli uffici erano accoglienti, opere d'arte in legno con camini di ciottoli e divani riempiti di piume d'oca", ricorda. "Gente famosa in visita ogni settimana. Il pranzo fornito dall'azienda. Star Wars (che all'epoca era ancora divertente) tutto intorno a noi. E io pensavo: ragazzi, quest'industria è eccezionale!".

"NON SI TRATTA SOLO DI PASTI GRATIS E CAVOLATE"

TIM A PROPOSITO DEL LAVORO ALLA LUCASFILM

Entrare direttamente in un ambiente così affascinante preparò scarsamente Tim ad alcune realtà meno attraenti del business dei videogiochi: "Lì su ero piuttosto isolato", sorride. "Non si tratta solo di pranzi gratis e cavolate".

Il primo compito di Tim fu quello di testare i giochi d'azione Indiana Jones: The Last Crusade, seguiti dalla conversione per NES di Maniac Mansion. Quest'ultimo lo portò in contatto con Ron Gilbert, che allora stava mettendo su una squadra per il suo nuovo progetto: un'avventura di pirati chiamata The Secret of Monkey Island. Impressionato dall'abilità nella scrittura di Tim e dal suo senso dell'umorismo, Gilbert lo mise in squadra con Dave Grossman, un altro designer. L'esperienza ebbe un enorme impatto sulle vedute creative di Tim.

"Il processo di scrittura di Monkey Island fu grandioso, perché tutti realizzavamo delle piccole scene e poi Ron veniva a controllare le nostre cose", rivela Tim. "Ci giocava e se non rideva venivamo annientati e tagliavamo quella parte, ma se rideva probabilmente qualcuno si sarebbe raccolto lì intorno per capire cosa ci fosse di così divertente. Raramente riesci ad avere questo tipo di reazione immediata del pubblico nel mondo dei videogiochi".

Nel periodo passato lavorando su Monkey Island Tim imparò delle lezioni importanti che ancora oggi guidano il suo lavoro: "Ho imparato ad assicurarmi sempre che il mio nome finisca sulla confezione", ride. "È molto importante!".

Tim rimase su Monkey Island per farne il seguito e il nucleo della squadra continuò a lavorare e programmando il sequel di Maniac Mansion, Day of the Tentacle, con Tim che passò per la prima volta in posizione di direttore del progetto, condividendo il compito con il suo compagno e veterano di Monkey Island, Dave Grossman.

Il gioco fu un altro grosso successo e Tim fu pronto per fare qualcosa per conto suo e iniziare a sviluppare i propri personaggi e le proprie storie. Il risultato fu Full Throttle, del 1995, un'avventura motociclistica in cui bisognava salvare la propria reputazione dopo essere stati accusati di omicidio. Era un progetto complicato, che mise alla prova il talento di Tim oltre ogni limite. "I giochi sono così difficili da fare", sorride Tim col senno del poi. "Si rivelano sempre molto più difficili da completare di quanto ti aspettavi sarebbero stati. Se all'inizio di un gioco tu sapessi quanto le cose stanno

DETTAGLI IN BREVE...

Dopo essere stato ipnotizzato da Space Invaders in giovanissima età, Tim Schafer si ritrovò presto colmo d'amore per i giochi e alla fine approdò a un posto di lavoro nella prestigiosa LucasFilm Games. Partendo dal testare giochi come Indiana Jones: The Last Crusade, Schafer si trovò presto a lavorare al leggendario The Secret of Monkey Island. Full Throttle e Grim Fandango seguirono subito dopo, finché Schafer, contrariato per la mancanza di controllo sulla sua creatività, se ne andò per formare una nuova compagnia, la Double Fine.



» Queste splendide magliette vennero fatte per promuovere Full Throttle.



» La morte si prende una vacanza in Grim Fandango.

"SONO SICURO CHE OGGI SPACE INVADERS NON FACCIA PAURA A NESSUNO, MA ALL'EPOCA ERA MOLTO PIÙ SPAVENTOSO DI PONG, LASCIA CHE TE LO DICA"

LA PRIMA ESPERIENZA DI GIOCO DI TIM



» L'influenza di Nightmare Before Christmas è chiara nell'aspetto di Grim Fandango, ma la storia è puro Bogart.

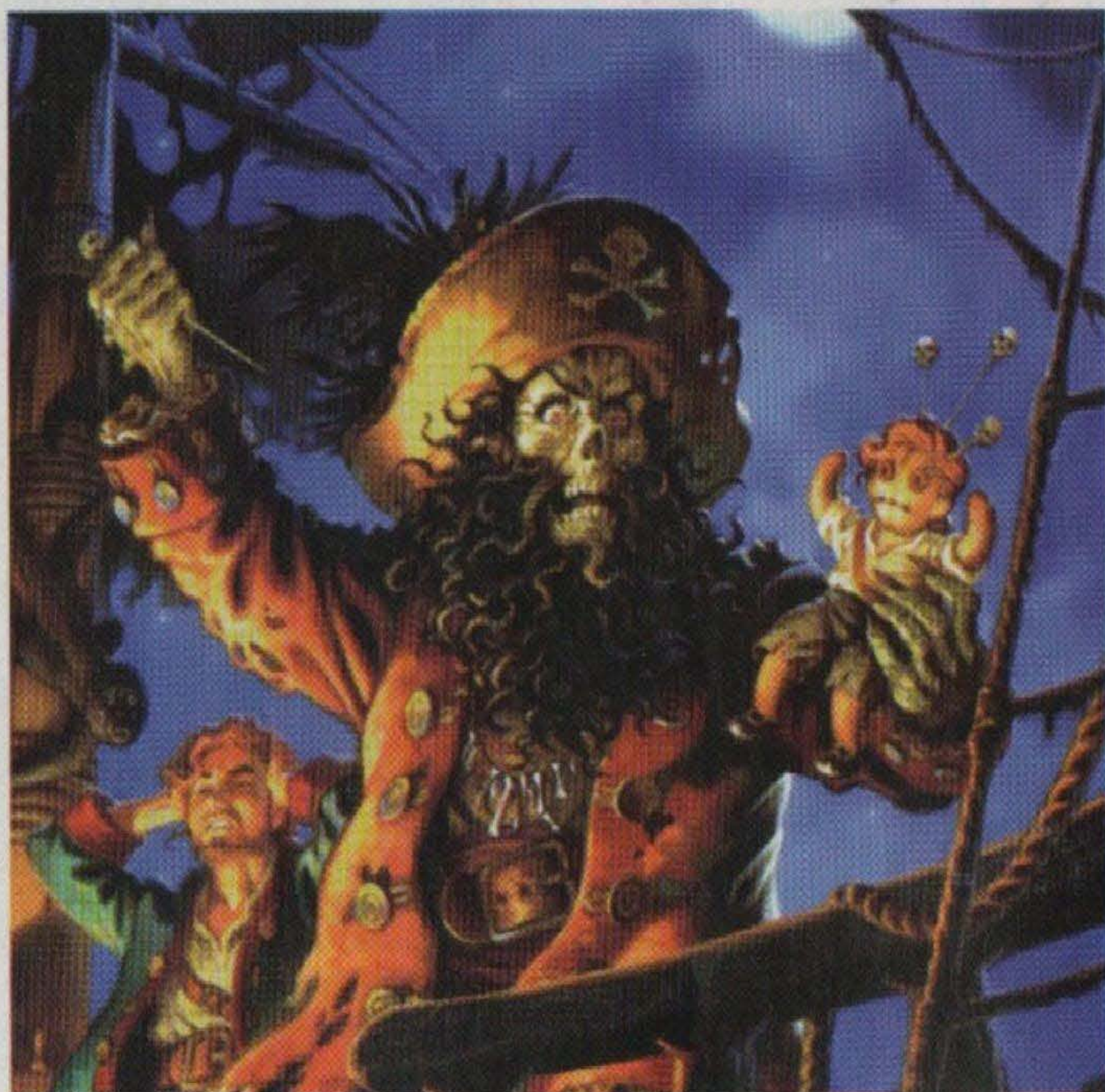


» La vita era molto più semplice quando tutte le tue opzioni ti venivano spiegate per filo e per segno...

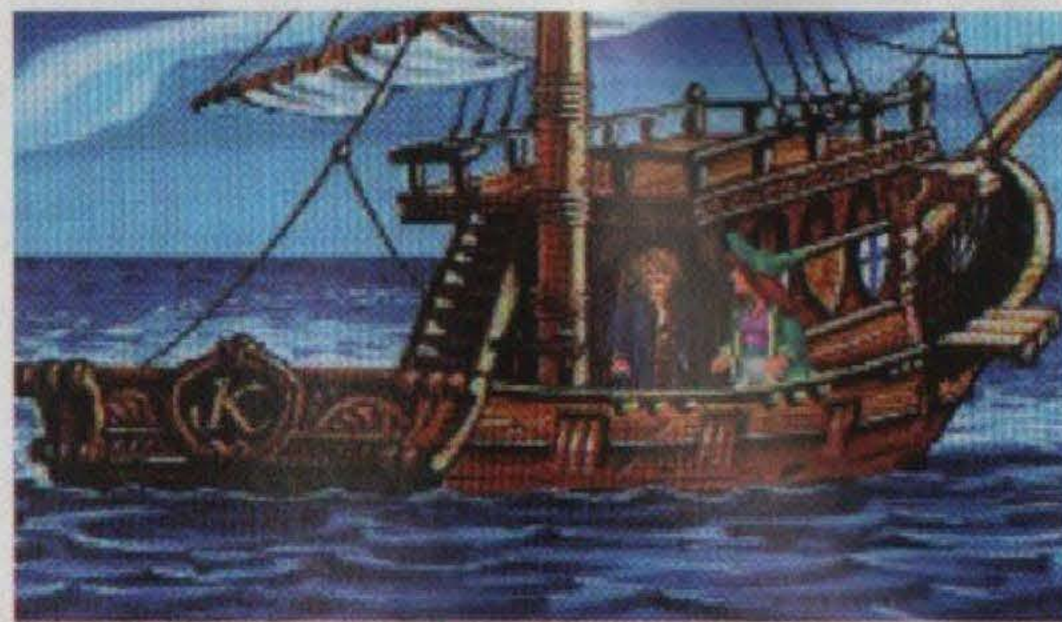


American Psycho
L'ultima realizzazione di Tim, il platform per Xbox e PS2 Psychonauts, può anche essere un gioco interamente moderno, ma le radici del gioco classico sono cablate al suo DNA. A parte il gameplay "trova-e-prendi" eccezionalmente equilibrato e gli enormi livelli pieni zeppi di oggetti, l'intero progetto gronda di quello stesso umorismo sfrenato che conoscevamo dai precedenti lavori di Tim. L'eroe, Raz, è un giovane ragazzo che scappa dal circo che gli fa da casa per unirsi a un gruppo di agenti segreti internazionali e dai particolari poteri psichici, conosciuti come Psiconauti. Infiltrandosi nel campo di addestramento psichico, inizia una ricerca attraverso i paesaggi mentali degli altri personaggi per trovare il suo compagno di classe scomparso. Pieni di gag visive e battaglie verbali, i momenti migliori includono un viaggio attraverso la mente di un pazzo cospiratore, tutte le strade spoglie di Moebious e della sua sinistra periferia e Lungfishopolis, una città nella mente di un pesce mutante, in cui Raz appare come un mostro della misura di Godzilla. Psychonauts può non essere rétro come epoca, ma per quanto riguarda l'atmosfera è davvero senza tempo. Da vedere.

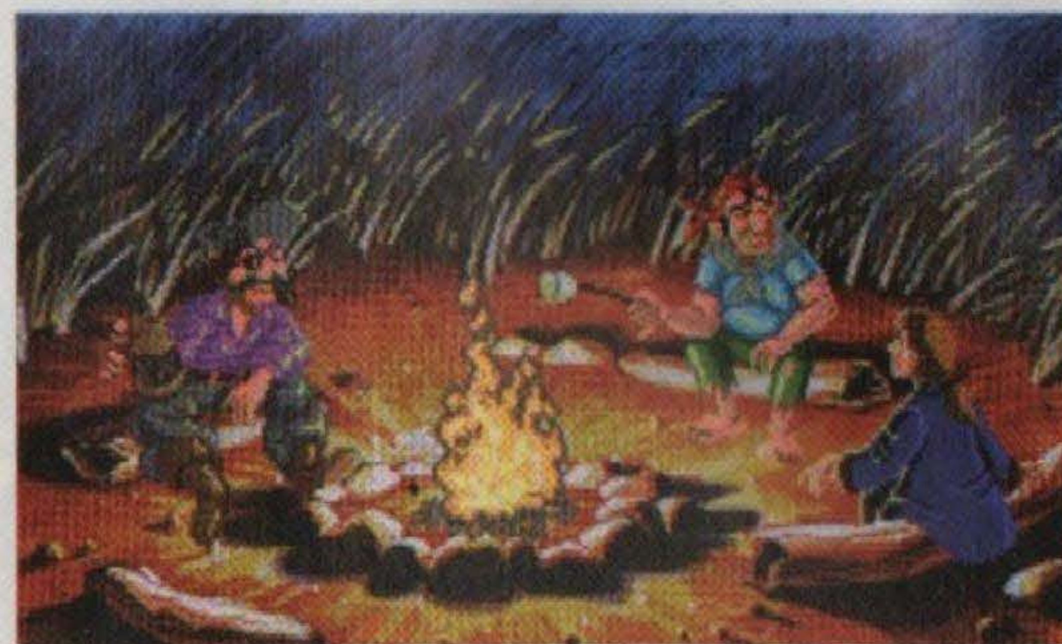




Le Chuck poteva sembrare lo spaventoso zombi della foto, ma la fine di Monkey Island 2 provava il contrario...



Guybrush Threepwood di Monkey Island passò da ingenuo eroe a cartone animato buffone di bordo nel corso dei primi due giochi.



"Lascia che ti racconti di Brokeback Mountain..."

per mettersi male, probabilmente lasceresti perdere subito".

Con l'ipotetica possibilità di mandare un messaggio a se stesso nel lontano 1995, appena prima che si imbarcasse nell'impresa del suo primo gioco in solitaria, Tim opta per la cautela. "Oh, amico è una posizione troppo pericolosa!", ride. "Da dove partirei? Penso sia meglio non trasmettere questo messaggio nel passato. Certe cose è meglio che non si sappiano. Però direi a me stesso di comprare una casa con i soldi che ho fatto, invece di spenderli in scemenze".

Full Throttle fu seguito nel 1998 da Grim Fandango, un lussuoso giallo ambientato nella vita ultraterrena messicana, un po' Tim Burton, un po' Raymond Chandler. Un enorme successo di critica che venne salutato come uno dei più grandi giochi di tutti i tempi, a prescindere dal genere. Le vendite però non furono pari alle acclamazioni, dato che il mercato dei giochi per PC si era legato mani e piedi agli sparatutto in prima persona e ai giochi di strategia in tempo reale con una ferocia che continua tuttora.

Impiegò un anno a sviluppare un incompiuto gioco di spionaggio per LucasArts ("Un mistero che il mondo non conoscerà mai, eccezion fatta per le circa 200 persone che ricevettero il documento del progetto per e-mail grazie a un virus davvero brutto che aveva infettato la LucasArts mentre ero in ferie", dice con una battuta), ma era chiaro ormai che era giunta l'ora di fare da solo.

"MTV voleva discutere la realizzazione di un cartone animato tratto da Full Throttle e io lo volevo fare, ma l'amministrazione della LucasArts disse di no. Questo mi frustrava. Molto più tardi mi giunse voce che stessero realizzando il seguito di Full Throttle, e nessuno aveva neanche chiesto la mia opinione in proposito! Capii che non sarei mai stato in grado di controllare cosa sarebbe successo a questi personaggi e a questi mondi. Creare qualcosa e poi farne controllare il futuro da qualcun altro è una cosa che dà la pelle d'oca".

Seguì un periodo di vuoto lungo sette anni tra Fandango e lo Psychonauts dell'anno scorso, un'eternità nel mondo dei videogiochi. Non che Tim non avesse niente da fare...

"Ci vuole troppo tempo per fare i giochi", confessa. "È veramente frustrante. Quando abbiamo annunciato Psychonauts la notizia sui giornali era: 'Tim Schafer ritorna ai videogiochi!' E io mi sono sentito come John Travolta quando uscì Pulp Fiction. Pensavo: 'Hey, sono stato qui per tutto il tempo, idioti!'".

Nacque così Double Fine, la compagnia di sviluppo indipendente di Tim a San Francisco, e nel 2000 iniziò il lavoro su Psychonauts. Nonostante la pesante eredità che pesa su di lui, Tim insiste nel dire di non sentire l'ansia di eguagliare i suoi successi precedenti: "In realtà riesco a fare solo il gioco che mi interessa al momento", dice. "Quindi le aspettative non sono davvero rilevanti per l'equazione".

A TUTTA VELOCITÀ



Nell'aprile del 2003 LucasArts annunciò che al primo successo personale di Tim, Full Throttle, sarebbe stato dato un seguito moderno destinato alla PS2 e all'Xbox così come al PC. Ambientata nello stesso "futuro surreale e desolato" come l'originale, la storia avrebbe unito Ben e la sua banda, The Polecats, sulle tracce di una banda rivale di motociclisti, convinti della loro responsabilità nella distruzione delle vitali vie di trasporto che collegavano le città. Ovviamente le cose non sarebbero state così semplici, e sarebbe stata pianificata una trama cospiratoria per accusare un colletto bianco senza scrupoli.

Sarebbe stata inclusa la consueta ricerca di oggetti-pezzi di puzzle, ma gli ambienti 3D avrebbero anche ospitato confuse battaglie in stile arcade (ehi, era un gioco per console!) con oltre 40 tipi di armi che avrebbero ricoperto l'orizzonte del gioco, incluse stecche da biliardo, sedie e perfino chitarre. Gli attacchi riusciti avrebbero riempito il "contatore voodoo" di Ben, sbloccando la possibilità di usare nuove e più potenti mosse. Il gioco fu presentato alla stampa a maggio del 2003, con reazioni largamente favorevoli, ma ad agosto calò la scure e il gioco fu cancellato senza troppe cerimonie.

"Non vogliamo deludere i molti ammiratori di Full Throttle", citava un laconico comunicato stampa di LucasArts. "E speriamo che tutti comprendano quanto impegno mettiamo per produrre un'esperienza di gioco della migliore qualità possibile".



Adolescenti ribelli, scienziati pazzi e l'umorismo più eccentrico con cui far sbellicare anche Douglas Adams.



» Heavy Metal Adventure vantava sulla copertina avvisi come: "umani uccisi" ed "esplosivi".

"LE FORME D'ARTE NON HANNO BISOGNO DELLA TUA CARITÀ. VIVONO O MUOIONO PER CONTO PROPRIO. È UN PROCESSO NATURALE"

TIM A PROPOSITO DELLA MORTE DEL GENERE "PUNTA-E-CLICCA"

Mentre alcuni fan sono rimasti costernati nel vedere Tim abbandonare le avventure "punta-e-clicca" per un gioco platform, lui non ha tempo per cadere in una impulsiva nostalgia.

"Non bisognerebbe rimpiangere alcun genere", proclama. "Io penso che si comincia a mostrare veramente poco rispetto per un'arte dal preciso momento in cui si parla di mantenerla in vita. Allontanati con quella flebo, amico! Le forme d'arte non hanno bisogno della tua carità. Vivono o muoiono per conto proprio. Sii leale al concetto della qualità e dell'immaginazione, non a uno schema di controllo per mouse".

Questo non vuol dire che ce l'abbia con la scena rétro, ma certamente ci va cauto col mettere troppo l'accento sul passato per ragioni sbagliate. "Ci sono un mucchio di ottimi vecchi giochi in giro, ma io penso che a volte siamo sviati dalla nostra nostalgia", riflette. "Spesso ci ricordiamo i giochi migliori di quanto non fossero veramente. L'esperienza si è formata nel momento in cui il gioco si è incrociato con la persona che eri in quel momento, e per questo non sarai mai in grado di ripeterla allo stesso modo".

Coerente con questa filosofia del guardare avanti, Double Fine sta già lavorando a un nuovo progetto: "È un segreto", ridacchia Tim. "Ma questa volta stiamo partendo con molta più esperienza, molti più cervelli e più bagni funzionanti. Quindi sappiamo che andrà tutto bene".



» E così iniziò Maniac Mansion, che annunciava una nuova era per i giochi di avventura...



» La versione NES di Maniac Mansion, la prima realizzazione professionale di Tim, che lo ha testato.

I GIOCHI DELL'ARTICOLO

THE SECRET OF MONKEY ISLAND




L'influente avventura "punta-e-clicca", che fondeva diabolici enigmi con umorismo frivolo per creare effetti sbalorditivi, è molto più lineare di quanto non ricordiate, ma a contare era la personalità di Ron Gilbert, non lo scriteriato modus operandi di Schafer.

Dice Tim: "Mi ricordo che Ron se ne uscì con l'idea delle battaglie con le spade a insulti, e all'inizio non ero d'accordo. Pensavo che la gente si sarebbe sentita bidonata alla grande! Però aveva ragione lui e io ho imparato a non rifiutare così velocemente le idee che sembrano pazzie. Spesso sono le migliori".

MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE




Guybrush Threepwood ritorna per un'avventura dal sapore voodoo che riuscì a essere più elegante, più divertente e molto più strana del primo episodio. Inoltre ha un finale infame: una svolta che o è uno schiaffo in faccia o un toccante omaggio all'immaginazione. Naturalmente i sequel successivi lo nascosero velocemente sotto al tappeto e tornarono alle baldorie in alto mare.

Dice Tim: "Solo la gente veramente, veramente intelligente capì il finale. Quindi va da sé che non ho idea di cosa significasse. E anche se l'avessi avuta sono sicuro che a oggi l'avrei scordata. È passato tanto tempo. Come finiva? Era quello in cui si scopre che Guybrush dopotutto non era davvero una donna?"

DAY OF THE TENTACLE




Il seguito di Maniac Mansion vide Tim dirigere il suo primo progetto e, nel farlo, mettersi nei panni del suo mentore (e creatore di Mansion) Ron Gilbert. Il risultato fu un rullo compressore che schitarrava cultura pop immediatamente più legato ai Looney Tunes e a Mystery Science Theater 3000 che alle gag di Mad Magazine dell'originale.

Dice Tim: "Dave Grossman e io eravamo i capi-progetto di questo gioco. Lo disegnammo insieme e ognuno di noi scrisse metà dei dialoghi. Fu una collaborazione molto divertente, e in più inizialmente ci aiutarono Ron Gilbert e Noah Falstein, e per l'intero progetto avemmo (come grafici) Peter Chan e Larry Ahern, che contribuirono con moltissime idee. Bei tempi!".

GRIM FANDANGO




Salutato da molti come il più grande gioco mai realizzato, Grim Fandango aveva l'eccentrica attitudine dei precedenti progetti di Schafer, ma anche una trama irresistibilmente toccante. Con Manny Calavera Schafer creò un personaggio diventato immediatamente un'icona, che ancora vanta dei siti Internet di fan a otto anni di distanza dall'unica uscita del gioco.

Dice Tim: " La fase della creazione del gioco che mi interessava di più (l'atto di creare un mondo di fantasia credibile che sembrasse reale al giocatore, lo inghiottisse e lo rendesse vulnerabile a un divertimento infinito e malizioso) potrebbe essere considerata come il fondamento di qualsiasi gioco. Ciò che mi interessava di Grim Fandango era il mondo e i personaggi che ne fluivano".

PSYCHONAUTS




Racconto esilarante su paranormale, capacità mentali, lattai paranoici, toreri e pancetta, Psychonauts è un matrimonio genetico tra il miglior film di animazione Pixar mai prodotto e la più finemente perfezionata ambientazione platform mai vista dal periodo d'oro di Mario. Godendo di un'inventiva infinita e raffinata fino allo scintillio, non stupitevi se finirà per essere uno dei vostri giochi preferiti del 2006.

Dice Tim: "Faccio ancora quello che mi piace di più. Un sacco di cose, come la meccanica del platform, sono nuove. Ma se giocate a Psychonauts e leggete tutto quello che compare sullo schermo, vedrete che alcune cose sono esattamente le stesse di Monkey Island".

BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR

FUORI DI TESTA!



- **EDITORE:** PALACE SOFTWARE
- **USCITO NEL:** 1987
- **GENERE:** PICCHIADURO
- **SISTEMA:** COMMODORE 64
- **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 1,4 CIRCA

LA STORIA

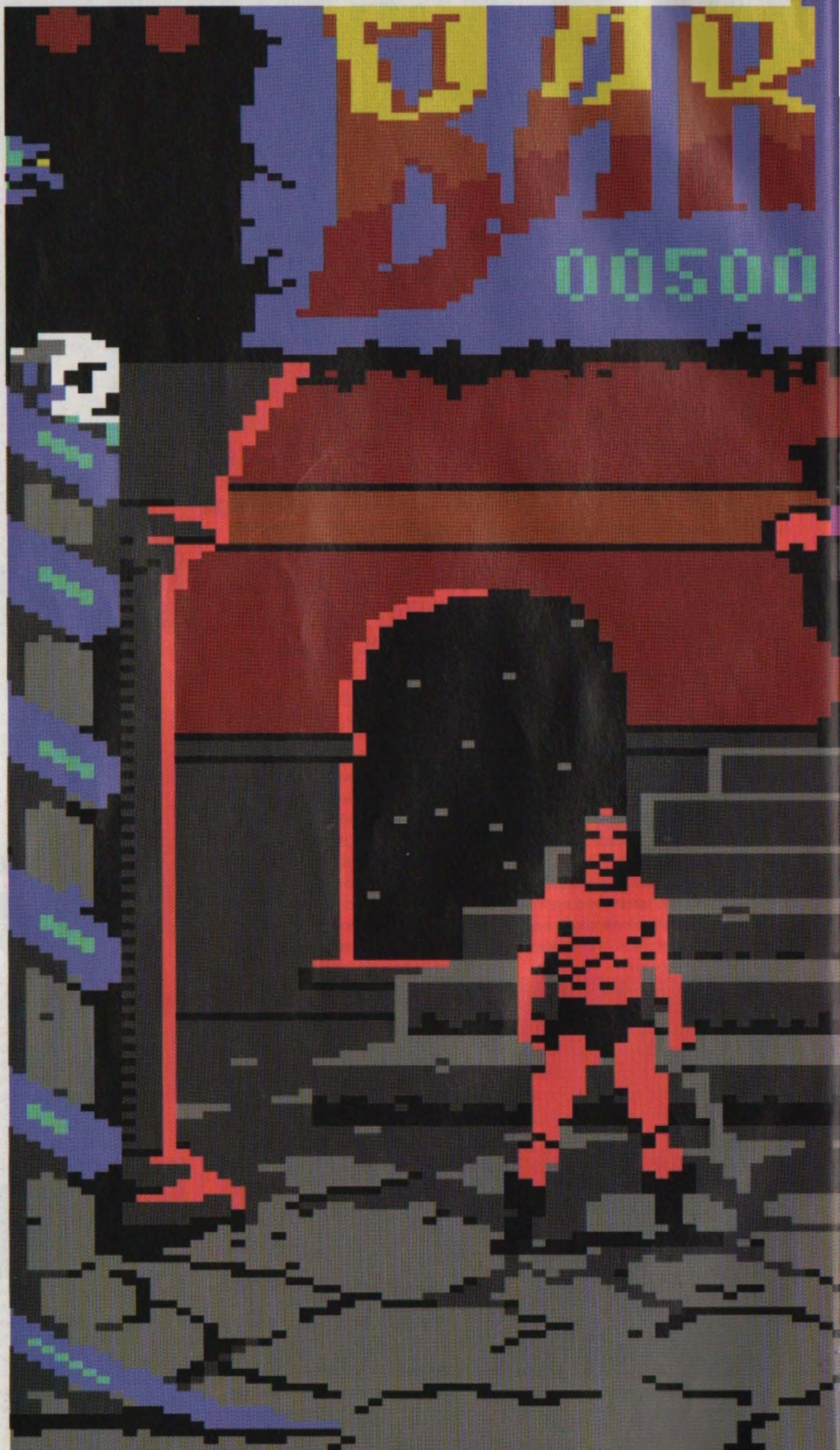
OK, è ora di essere chiari. Non comprammo Barbarian perché aveva una bella grafica, una colonna sonora spaventosamente lugubre o un eccellente gameplay. Ma semplicemente perché sulla copertina c'erano un bel paio di tette...

A parte i volgari cuscini di Maria Whittaker, il notevole picchiaduro di Palace Software ha superato piuttosto bene la prova del tempo e ancora oggi riesce a proporre battaglie piuttosto impegnative. Certo il putiferio di spade e magia che lo caratterizzava è stato eclissato da titoli come Soul Calibur e Samurai Shodown, ma nel 1987 giocare a Barbarian era come essere testimoni di una rivelazione. Way of the Exploding Fist e International Karate potevano anche essere arrivati prima, ed essere altrettanto buoni come giochi, ma non riuscirono mai a eguagliare la pura brutalità di Barbarian.

Malvagie facce da cattivi facevano velocemente barcollare il nostro personaggio, mentre rapidi colpi di spada provocavano lo zampillio violaceo del sangue dalle parti del corpo variamente colpite. Potevi anche non aver alcun riscontro sul joypad all'epoca, ma sicuramente sentivi fino all'ultimo colpo. Le perfide mosse erano ulteriormente migliorate da effetti sonori straordinari che aggiungevano un ulteriore strato di dolore alla battaglia, particolarmente quando si sentiva lo spaventoso fruscio della temutissima Web of Death...

Forse però era la pura imprevedibilità di Barbarian che gli permetteva di distinguersi dai suoi pari. La vostra energia in Barbarian veniva rappresentata da sei sfere rosse, e ogni colpo mandato a segno la riduceva di metà sfera, permettendovi dunque di incassare 12 colpi prima di morire. Tuttavia se trovavate il momento giusto per un colpo sulla testa del vostro sfortunato avversario gliela facevate volare da sopra le spalle, ponendo immediatamente fine all'incontro. Mentre sollevavate la vostra spada in segno di vittoria un brutto goblin arrivava a grandi passi verso il corpo caduto, calciava la testa irrigidita fuori dallo schermo e portava via il cadavere decapitato.

La continua coscienza che ogni colpo poteva essere l'ultimo elevava Barbarian sopra il livello dei suoi molti pari e gli dava un taglio che a tanti altri giochi è da allora purtroppo mancato.




BARIAN
00
000000



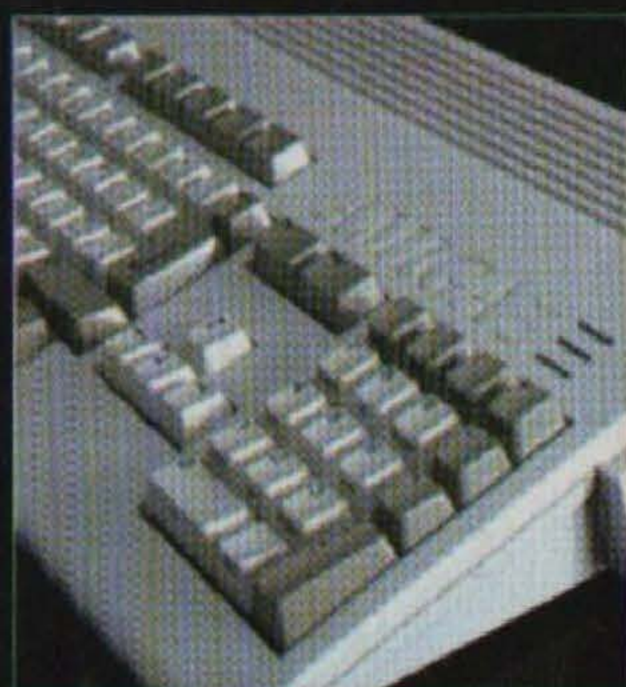
ANNO DI USCITA: 1992

PREZZO ORIGINARIO: € 575

COMPRATELO ORA PER: € 200 NUOVA, DA € 20 USATA

Perché era grande l'Amiga 1200... Essendo il sistema di gioco più potente e flessibile, l'Amiga aveva un esercito di sviluppatori che iniziarono come programmatori sconosciuti e successivamente acquisirono importanza. In quanto tali erano incredibilmente appassionati della comunità Amiga, e continuarono a creare giochi brillanti anche molto tempo dopo che apparve chiaro che l'Amiga 1200 era ormai al tramonto. Tra il 1994 e il 2000 si provava qualcosa di speciale ad avere un'Amiga, grazie agli appassionati e agli sviluppatori che ci si dedicavano e che mantenevano vivo il sogno...







AMIGA 1200

L'AMIGA 1200 DI COMMODORE DIVENNE ORFANA A SOLI 16 MESI DAL SUO LANCIO. TUTTAVIA ANDÒ AVANTI, DIVENTANDO LA SECONDA AMIGA PIÙ VENDUTA DI TUTTI I TEMPI, CARATTERIZZATA DA UN CATALOGO DI GRANDI GIOCHI CHE AVREBBERO SPINTO IL COMPUTER A 32-BIT OLTRE OGNI ASPETTATIVA. AMOREVOLMENTE SUPPORTATO DALL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI, IL 1200 FU VERAMENTE QUALCOSA DI SPECIALE

Nel 1992 Commodore era una forza inarrestabile. Le vendite del C64 si stavano avvicinando alle 16 milioni di unità, e l'Amiga 500 era la scelta di tutti per quanto riguardava i computer a 16-bit. La tecnologia faceva grossi passi in avanti e Commodore stava per lanciare l'Amiga di nuova generazione. La situazione sembrava rosea, e in pochi avrebbero potuto prevedere che l'Amiga 1200 sarebbe stato l'ultimo grande computer Commodore.

Quel fenomeno di popolarità che fu l'A500 era in circolazione da 5 anni, dal 1992, e come macchina da gioco cominciava a sembrare scarsamente potente in confronto alle più recenti piattaforme, in particolare il Super Nintendo. Sempre impaziente di stare un passo avanti, Commodore lanciò due nuove Amiga con l'intenzione di dominare il mondo dei videogiochi e del business ancora una volta. L'Amiga 4000 era progettata per il mercato di nicchia, e uscì con un processore 68030 o 68040 che girava a 25 MHz, 6 MB di RAM e un hard disk. Il 1200 era destinato al largo consumo e fu l'opzione scelta dalla maggior parte dei giocatori. Includeva un processore 68020 a 14.32 MHz, 2 MB di RAM e un hard disk opzionale. Come in precedenza l'A500, la macchina a 32-bit era caratterizzata da una serie di chip di controllo chiamati con nomi di donna invece che con numeri arbitrari: Alice e Lisa controllavano il display AGA, Gayle era un sistema combinato di decodificazione di indirizzi di sistema e un controller IDE, mentre Budgie si prendeva cura della memoria. Entrambi i computer ospitavano il processore grafico AGA (Advanced Graphics Architecture), che permetteva di visualizzare 256 colori contemporaneamente ed erano entrambi retro-compatibili con i vecchi giochi per Amiga 500. Nonostante le impressionanti specifiche, l'iniziale confezione-lancio dell'A1200, chiamata Desktop Dynamite, fece poco per convincere i giocatori del significativo salto di potenza rispetto all'A500. Sebbene il software incluso, come Deluxe Paint 4 AGA e Worldworth 2.0 AGA, sottolineasse le eccellenti capacità creative dell'hardware, i giochi nella confezione erano un insulto. Oscar era un platform semplice e crivellato di bug che non traeva vantaggio in alcun modo dai miglioramenti dell'A1200,

Lo Shareware

L'Amiga fu una grande macchina per gli appassionati di shareware. Il suo sistema flessibile e la grande base di utenza le garantirono una forte comunità che rimase fedele fino alla fine e oltre. C'erano montagne di distributori shareware che vendevano giochi per un paio di euro a CD, mentre i CD delle riviste e più tardi Internet costituirono un buon modo di trovare software a prezzi vantaggiosi o persino gratis.

Di tutti gli eccellenti giochi shareware per A1200, che surclassarono alla grande molti titoli commerciali, Deluxe Galaga è forse quello che viene ricordato con più piacere. L'aggiornamento dell'arcade Namco fu in realtà molto più bello dell'originale. Questo era ampiamente dovuto alla vasta gamma di potenziamenti (inclusa un'abilità di cattura in stile Darius che permetteva di acquisire le navi nemiche come alleate) i quali aggiungevano varietà allo sparatutto e lo rendevano molto più divertente da giocare. Su www.aminet.net potrete scaricare Deluxe Galaga e un mucchio di altri fantastici giochi.



» Se avete voglia di giocare a un'ottima versione shareware di uno storico titolo arcade, provate Deluxe Galaga.

» **A sinistra:** Commodore non ha mai veramente lanciato l'A1200 come una macchina da gioco, nonostante le sue specifiche tecniche. **A destra:** Escom pubblicizzava l'A1200 come un computer economico, ma il prezzo era lo stesso di tre anni prima...

» **A sinistra:** Amiga Format era un magazine inglese interamente dedicato ai computer Commodore. **Sopra:** Un prototipo del CD1200: un accessorio che Commodore aveva progettato per l'A1200.

» OnEscapee: un bellissimo gioco in stile Flashback, uscito nel 1997.

mentre Dennis era un altro scadente platform basato su un film per ragazzi ancora più scadente. Aveva il vantaggio di essere migliorato dall'AGA, ma aveva ugualmente un aspetto incredibilmente scarno e dava una cattiva impressione del giovane A1200.

Guardando l'andamento del Desktop Dynamite, molte software house furono riluttanti a sviluppare titoli esclusivi per AGA, in quanto questo avrebbe limitato le vendite ai soli utenti delle nuove macchine. Quindi per un paio d'anni la maggior parte dei giochi fu progettata per girare sugli Amiga originari, per avere sugli AGA solo un aspetto leggermente migliore. Questa situazione iniziò a cambiare rapidamente appena altri possessori di A500 passarono all'A1200, e a novembre del 1993 uscì il primo vero gioco esclusivo per AGA. Overkill era un clone di Defender, con una grafica che doveva molto alla talentuosa scena dei programmatori di demo: ogni livello era caratterizzato da diversi livelli di fluido scorrimento in parallasse, e usava la tavolozza dell'A1200 di 16,8 milioni di colori per creare sfondi inondati di effetti ipnotici. Sebbene il gameplay non avesse niente di nuovo e gli sprite fossero un po' scadenti, Overkill dimostrava che i nuovi Amiga erano una chiara promessa e che presto avrebbero ospitato dei giochi veramente grandi.

Alla fine di quell'anno il gruppo di sviluppatori preferito da tutti, il Team 17, rilasciò la prima killer application per AGA: Alien Breed II. Era disponibile sia per i vecchi chipset (OCS) che per le macchine AGA, ma la versione AGA era stata realizzata per prima e aveva molti miglioramenti rispetto alla sua controparte OCS. Ogni livello usava la vasta gamma di colori dell'A1200 per disegnare scenari complessi e diversi, mentre la capacità migliorata nella gestione degli sprite permise al Team 17 di disporre sullo schermo molti più alieni contemporaneamente. Sebbene ciò rendesse questa versione la più difficile tra le due, assicurò un'esperienza più intensa.

Dopo Alien Breed II i titoli esclusivi per A1200 cominciarono ad apparire più frequentemente, ma non abbastanza perché portassero a grandi vendite di hardware. Come seria macchina di lavoro l'A1200 era più cara dei PC 386 e 486, e come dispositivo di gioco le mancava la vasta gamma di blockbuster di cui disponevano le console giapponesi. Anche se la macchina ebbe qualche successo nell'industria dell'animazione (l'Amiga, ad esempio, fu usata per creare la Computer Grafica nel primo episodio di Babylon 5) ed era popolare tra lo zoccolo duro degli appassionati, non aveva sulla concorrenza il buon margine di vantaggio che aveva avuto l'A500. Sebbene il 1200 fosse il secondo Amiga più venduto di tutti i tempi, rimaneva ancora decisamente indietro rispetto al suo predecessore.

Nel 1994 Commodore lottava per rimanere a galla. Avendo investito i profitti in progetti innovativi, ma alla fine destinati al fallimento, perse milioni di dollari e fu incapace di pagare molti dei suoi creditori. Si dice che i problemi finanziari di Commodore fossero



» Alien Breed 3D fu uno dei migliori giochi esclusivi per il 1200.

così seri che il Governo americano bloccò teatralmente negli Stati Uniti le vendite del CD32, perché Commodore non era riuscita a pagare i danni dopo aver perso una causa. Nel frattempo il Governo delle Filippine sequestrò letteralmente milioni di unità a causa dei soldi dovuti a un impianto di costruzione. Il 29 aprile del 1994 Commodore presentò domanda di liquidazione e alla fine cessò le attività. Nel 1995 Escom, un'azienda produttrice tedesca, acquistò i diritti Commodore e continuò a vendere gli A1200, che però a circa 575 euro risultavano davvero troppo costosi per competere con le emergenti console PlayStation e Saturn. Escom non prendeva sul serio la piattaforma, e molti al tempo la consideravano una macchina morta. Una cosa abbastanza strana a dirsi, ma il crollo di Commodore non riuscì affatto a fermare la produzione di nuovi giochi, e l'Amiga andò avanti fino a diventare una delle poche macchine a godere di un lungo periodo di nuove uscite anche molto tempo dopo la "morte" dell'hardware. L'Amiga aveva ancora una base di utenti enormemente attiva e con dei nuovi titoli si potevano fare molti soldi: si potrebbe perfino dire che i migliori giochi Amiga siano apparsi solo dopo la morte di Commodore (Worms fu realizzato nel 1995, per esempio).

Capendo che l'Amiga aveva bisogno di una spinta per poter competere nel moderno campo dei computer, molte terze parti crearono degli upgrade per l'A1200 che ne avrebbero aumentato potenza e versatilità. Uscirono i drive esterni per CD-ROM (Commodore in realtà ne aveva progettato uno durante la preparazione del CD32) e si resero disponibili diverse espansioni di vario tipo, che avrebbero portato il processore fino ai valori 68030, 040 e 060. Questi miglioramenti divennero fondamentali per quei giocatori che erano rimasti con l'Amiga 1200, perché permettevano di far girare giochi inimmaginabili nel 1992. Alien Breed 3D aveva segnato l'inizio di una tendenza a creare cloni di Doom per Amiga, e le schede di espansione (dotate anche di RAM aggiuntiva), migliorarono moltissimo le prestazioni di molti sparatutto in soggettiva per Amiga. Alien Breed 3D II, Genetic Species e Breathless avevano tutti un aspetto magnifico quando si usavano i "potenziamenti" hardware e alla fine uscì persino una conversione di Quake per Amiga. Il drive per CD-ROM permetteva all'A1200 di far girare l'intera gamma di titoli CD32 (che allora venivano venduti a prezzi molto bassi), e apriva la porta a giochi più grandi con una vera colonna sonora e ai tanto osannati Full Motion Video. Molti sviluppatori come Vulcan Software annunciarono che si sarebbero mossi esclusivamente nella direzione dei giochi su CD. Nel frattempo riviste specializzate inglesi iniziarono a includere in copertina dei CD che diventarono velocemente un inestimabile modo per chi possedeva un Amiga di acquisire una vasta quantità di demo eccellenti e di shareware senza dover accedere a Internet. Con l'espansione hardware che apriva la macchina a nuove possibilità e aziende di prima grandezza che contavano di vendere giochi Amiga fino al 1998, ci furono degli splendidi giochi per Amiga 1200 usciti nonostante la morte di Commodore. Team 17 spinse al limite gli Amiga non modificati con giochi come Alien Breed 3D, e distribuì una versione esclusiva per Amiga di Worms con il titolo di Worms: Director's Cut. Nel 1996 la mitica Bitmap Brothers fece uscire una versione AGA di The Chaos Engine 2, lo stesso anno in cui Fightin' Spirit, un gioco ispirato allo stile SNK, uscì su CD-ROM Amiga. Psygnosis lanciò il poco noto All New World of Lemmings. Il gioco punta-e-clicca per PC Big Red Adventure fu adattato per CD Amiga e, naturalmente, la prolifica comunità shareware Amiga creò centinaia di grandi giochi e demo AGA. C'erano montagne di giochi di qualità fatti uscire negli ultimi anni, ma da allora PlayStation e Nintendo 64 dominavano già il mercato dei videogiochi e la maggior parte dei titoli interessanti per i computer con la A maiuscola passò praticamente inosservata.

Sebbene si possa ancora comprare un Amiga 1200 nuovo (provate su www.stellardreams.co.uk) e occasionalmente vengano prodotti anche nuovi giochi, i tempi dell'Amiga 1200 sono proprio passati. Tuttavia si tratta di un buon seguito per una macchina che fu abbandonata subito dopo il lancio. Il prolungato periodo di vita fu la testimonianza della dedizione degli appassionati e degli sviluppatori Amiga, i quali alla morte di Commodore credevano che l'A1200 non avesse sfruttato il suo potenziale fino in fondo e avrebbe potuto raggiungere grandi risultati. Il loro continuo supporto fece dell'Amiga 1200 un computer con una enorme quantità di chicche sconosciute e oggi per gli appassionati di retrogaming è sia un viaggio di esplorazione che un dolce tuffo nella nostalgia.



» Quake che girava su A1200. Niente male, vero?



Dopo il 1200

L'A1200 fu l'ultimo computer Amiga di successo, ma certo non fu l'ultimo modello hardware di Amiga. Escom rilasciò l'A4000T nel 1996. Si trattava di un Amiga 4000 in un tower case invece che un desktop, e fu in realtà progettato da Commodore poco prima della propria dipartita. Sebbene l'A4000T fosse popolare tra gli sviluppatori e i giornalisti, non fu mai veramente distribuito e si dice che abbia venduto solo 2000 unità. Nell'ultimo scorcio degli anni '90 furono fatti diversi tentativi di creare una nuova linea di hardware Amiga, ma i progetti sembrarono sempre svanire nel nulla. Per questo un nuovo Amiga non sarebbe apparso fino al 2002, quando Aytech produsse l'AmigaOne, un Amiga fatto su base PCC che fu ufficialmente approvato da Amiga Inc, e che intendeva installare il nuovo sistema operativo Amiga OS4. Purtroppo, nel momento in cui scriviamo, l'AmigaOne è temporaneamente non disponibile e l'Amiga OS4 è ancora in attesa di una versione commerciale.



» L'A4000T di Escom uscì nel 1996 e fu essenzialmente un Amiga 4000 modificato con un case tower.

I DIECI GIOCHI PERFETTI



WORMS: DIRECTOR'S CUT


ALIEN BREED



SIMON THE SORCERER

WORMS: DIRECTOR'S CUT

» **USCITO NEL:** 1997
» **PUBBLICATO DA:** TEAM 17
» **CREATO DA:** TEAM 17
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** WORMS

Sarebbe un crimine fare una classifica per Amiga e non menzionare almeno uno dei giochi della serie Worms. L'esclusivo titolo Amiga fu l'addio perfetto di Team 17 alla macchina che nel corso degli anni aveva servito così bene, quindi non sorprende che molti appassionati lo considerino il gioco migliore della serie. Gloriosa grafica 2D, mappe ben disegnate e qualche arma davvero bizzarra (nessuno scorderà mai la prima volta che ha utilizzato una vecchia o una mazza da baseball su uno sfortunato avversario) combinati assieme per creare ciò che probabilmente rappresentò l'apogeo della serie. Speriamo che l'aggiornamento per PSP e DS del Worms di Team 17 sia altrettanto bello.

FIGHTIN' SPIRIT

» **USCITO NEL:** 1996
» **PUBBLICATO DA:** NEO SOFTWARE PRODUCTIONS
» **CREATO DA:** LIGHT SHOCK SOFTWARE
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** BLACK VIPER

Anche se sono apparse molte versioni di Street Fighter II sulla macchina di Commodore, l'incapacità di quest'ultima di emulare il sistema di controllo della sala giochi fece sì che molti altri picchiaduro ricevessero maggior riconoscimento. Uno di questi è Fightin' Spirit, della Light Shock Software, un agile e piccolo picchiaduro con una sufficiente schiera di personaggi, una trama di un gusto cattivo e qualche mossa speciale massiccia. Molti dei personaggi possono trasformarsi in animali feroci, il che esalta gli elementi comici. Mentre Super Street Fighter II Turbo aveva un aspetto di gran lunga migliore, i comandi più semplici rendevano Fightin' Spirit un titolo più godibile. Almeno sul 1200...

ALIEN BREED

» **USCITO NEL:** 1995
» **PUBBLICATO DA:** OCEAN
» **CREATO DA:** TEAM 17
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** SUPER FROG

Senza dubbio desiderosi di cavalcare il successo di Doom su PC, quelli di Team 17 decisero di creare il proprio sparatutto in prima persona per il 1200. Il risultato, Alien Breed 3D, può anche aver avuto i suoi problemi, ma resta probabilmente il più grande sparatutto in soggettiva per questa piattaforma. Mentre la piccola finestra di gioco era tremendamente fastidiosa (anche se molti dicevano che aggiungesse atmosfera al gioco), la fine progettazione dei livelli, le visuali sbalorditive e le morti raccapriccianti producevano un'esperienza alla Doom che molti reputavano preclusa all'Amiga. Bisognava avere un'Amiga con un certo livello di modifiche per farlo funzionare, ma su un sistema adatto Alien Breed 3D era impeccabile.

T-ZERO

» **USCITO NEL:** 1999
» **PUBBLICATO DA:** PXL COMPUTERS
» **CREATO DA:** CLICKBOOM
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** NAPALM

T-Zer0 viene generalmente considerato come la ragione per cui modificare l'Amiga 1200. Aggiungendo un drive per CD-ROM e della RAM extra, l'umile A1200 era capace di far girare il miglior sparatutto a scorrimento orizzontale mai esistito per un computer Commodore. In parole povere, T-Zer0 aveva un aspetto sbalorditivo: con i suoi livelli biomeccanici, le schermate piene di proiettili e gli sfondi animati, era tecnicamente e artisticamente splendido. In modo inconsueto per gli ultimi giochi Amiga, la grafica eccellente era accompagnata da un grande gameplay. Essenzialmente clone di R-Type, T-Zer0 si distingueva per gli elementi di depotenziamento, che erano l'opposto dei power-up, da cui era molto meglio stare alla larga se si voleva andare avanti.

SIMON THE SORCERER

» **USCITO NEL:** 1993
» **PUBBLICATO DA:** ADVENTURE SOFT
» **CREATO DA:** SIMON WOODROFFE
» **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** WAXWORKS

Mentre per Amiga uscirono parecchie avventure "punta-e-clicca", poche vennero effettivamente convertite in AGA. Fortunatamente il Simon the Sorcerer di Adventure Soft subì una ristrutturazione grafica, e il risultato finale è un titolo dall'aspetto magnifico, pieno zeppo di visuali formidabili, ottime voci ed enigmi da farsi venire un buco in testa per la difficoltà. Non fatevi ingannare dalle sue umili origini e dall'assenza di un logo LucasArts: questa avventura è il massimo.



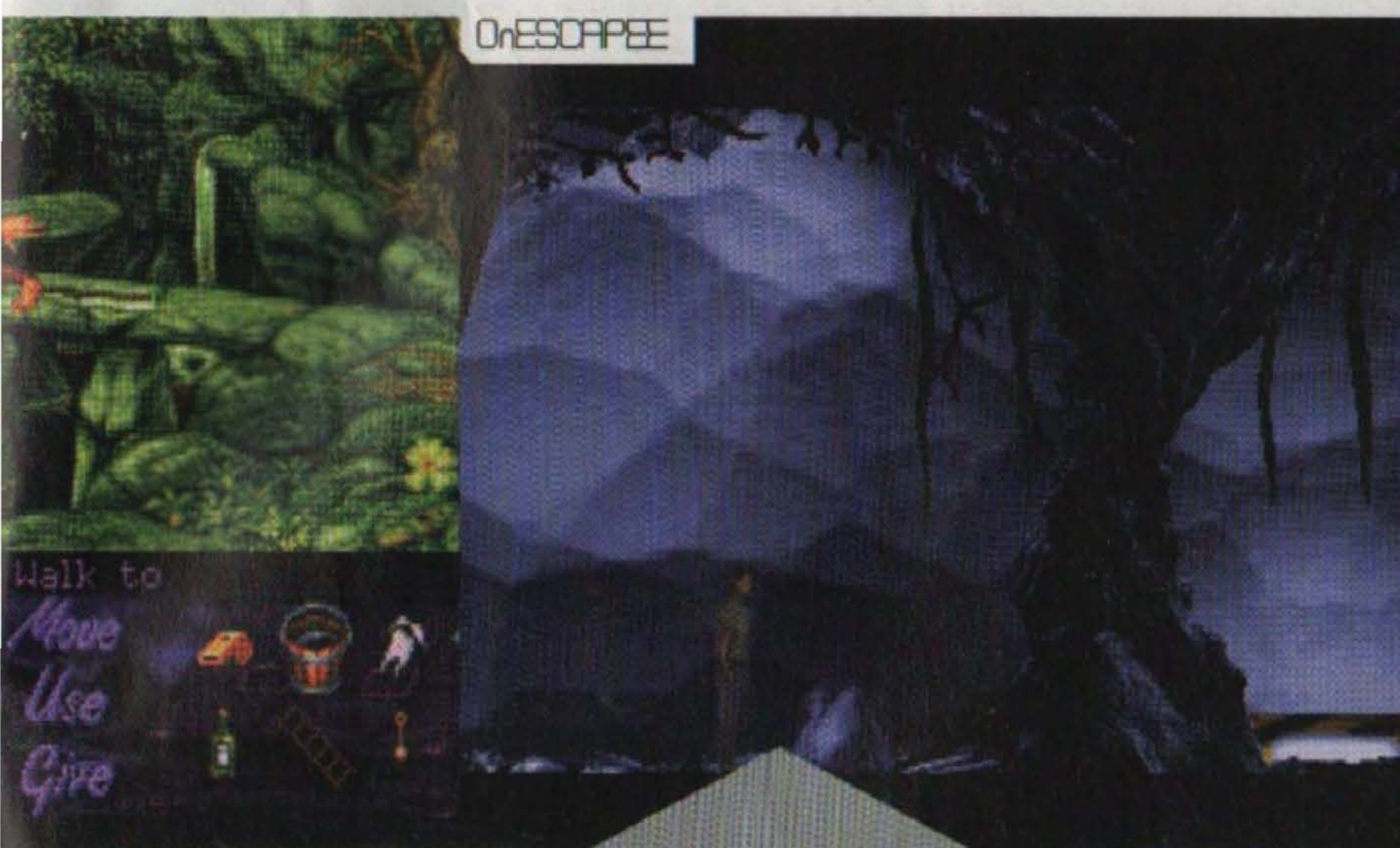
FIGHTIN' SPIRIT


T-ZERO

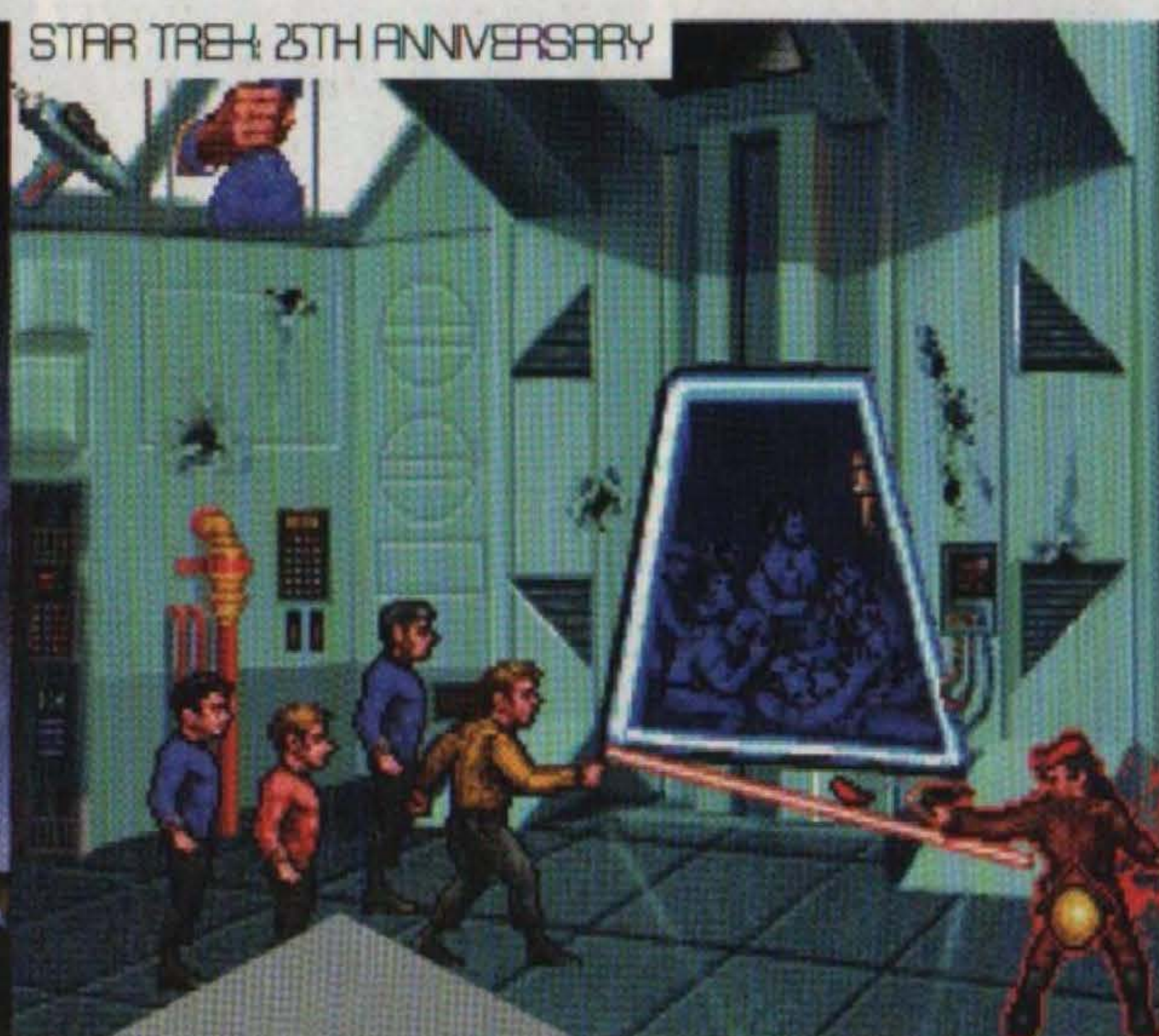
DELUXE GALAGA

AMIGA 1200

Nonostante un inizio in qualche modo stentato, l'Amiga 1200 cominciò presto a proporre una serie di titoli di qualità che semplicemente non potevano girare su macchine inferiori. Prima che ci scriviate, però, precisiamo di essere consapevoli che qualunque classifica è sempre assolutamente soggettiva e ovviamente aperta a un dibattito feroce, ed è proprio questo ciò di cui si occupa Retro Gamer. Giocatori con gli stessi orientamenti che si concedono un viaggio nella pura nostalgia.



OnESCAPEE


STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

DELUXE GALAGA

- » **USCITO NEL:** 1995
- » **PUBBLICATO DA:** ND
- » **CREATO DA:** EDGAR M. VIGDAL
- » **DELLO STESSO AUTORE:** DELUXE PAC-MAN

Lo sconosciuto programmatore Edgar M. Vigdal aveva una certa reputazione per aver adattato famosi giochi arcade su Amiga, per poi aggiungervi molti elementi in più senza minimamente privarli del loro fascino. Il suo gioco che ricordiamo con più piacere è Deluxe Galaga, un rifacimento del classico coin-op Namco del 1981. Pur rimanendo fedele al gameplay di Galaga, la versione di Vigdal aggiungeva la possibilità di accumulare denaro per comprare tra un livello l'altro armi uniche al mondo, oltre a dei livelli bonus sotto forma di mini-giochi inseriti nella struttura base di Galaga. Deluxe Galaga fu il fenomeno di Amiga del 1995, e ancora oggi è uno sparatutto fondamentale.

OnESCAPEE

- » **USCITO NEL:** 1997
- » **PUBBLICATO DA:** SADNESS SOFTWARE
- » **CREATO DA:** INVICTUS TEAM
- » **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** INSANE

I fan di Flashback sono avvertiti: prestate attenzione a questo splendido OnEscapee di Invictus Team perché col classico di Delphine ha molte cose in comune. Dalla sequenza di apertura piena di atmosfera fino agli spazi disegnati in modo sbalorditivo, praticamente ogni livello di OnEscapee riesce a impressionare il giocatore. Se c'è una cosa che lascia però l'amaro in bocca è che la difficoltà cambia piuttosto bruscamente al raggiungimento del terzo livello. Gli enigmi sono molto più difficili da risolvere e spesso si muore velocemente e senza preavviso. Tuttavia l'attenzione per i dettagli, la grafica mozzafiato e un sonoro utilizzato magistralmente vi avvolgono immediatamente, facendovi presto dimenticare i difetti.

XP8

- » **USCITO NEL:** 1996
- » **PUBBLICATO DA:** EFFIGY SOFTWARE
- » **CREATO DA:** WEATHERMINE SOFTWARE
- » **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** BUBBLE GUN

Negli anni del tramonto dell'A1200 la maggior parte dei grandi nomi dello sviluppo si era trasferita verso altri lidi e il compito di continuare a realizzare giochi toccò alle case di sviluppo più piccole. A causa del loro budget limitato molti optarono per produrre giochi arcade semplici, ma molto giocabili, come XP8 della Wheathermine. Questo sparatutto a scorrimento verticale a prima vista sembra deludente, ma una volta che avrete superato il primo scialbo livello si rivela piuttosto divertente. La formula non era proprio rivoluzionaria, ma XP8 era un concentrato di azione esplosiva dall'aspetto stupendo, grazie alla grafica pre-renderizzata e alle animazioni super-fluide. Eccezionale.

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

- » **USCITO NEL:** 1994
- » **PUBBLICATO DA:** INTERPLAY
- » **CREATO DA:** METADIGM
- » **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** ND

Che amiate o detestiate Star Trek, non si può negare che quest'avventura a icone abbia fatto un uso fantastico del marchio. Le sette missioni disponibili sono strutturate come un tipico episodio della serie e sono spaventosamente realistiche. Il tema musicale e i personaggi ci sono; il Capitano Kirk detta il suo diario di bordo e ogni personaggio agisce perfettamente. Sebbene gli enigmi non siano difficili come quelli di alcuni giochi LucasArts, richiedono una certa quantità di tempo per essere risolti, e sicuramente metteranno a dura prova quei giocatori poco avvezzi a questo genere di giochi. Non fatevi impressionare dal fatto che è un gioco su licenza, perché è un titolo bellissimo e una fondamentale aggiunta per la vostra collezione, anche se non siete fan del Capitano Kirk.

PAYBACK

- » **USCITO NEL:** 2001
- » **PUBBLICATO DA:** APEX DESIGNS
- » **CREATO DA:** APEX DESIGNS
- » **DELLO STESSO SVILUPPATORE:** FRONTAL ASSAULT

Per quelli che ci hanno giocato, Payback della Apex Designs è molto di più che un semplice clone di Grand Theft Auto. Diamine, molti di loro giurano che in realtà è molto meglio! Certamente è un grosso risultato per il 1200, grazie alla giusta prospettiva 3D, all'eccezionale attenzione per i particolari e a un gameplay estremamente soddisfacente. A proposito del gameplay, è praticamente identico a quello di GTA, e prevede che il giocatore attivi le missioni accedendo a una cabina telefonica apposita. Dette missioni comprendono di tutto, dal rubare macchine al semplice omicidio, ma posseggono una certa varietà che non permette agli obiettivi di diventare noiosi. Un lavoro notevole, ora disponibile anche per Game Boy Advance.


XP8


PAYBACK





AMIGA 1200
e il resto...

Nonostante la produzione dell'Amiga 1200 fosse stata interrotta quasi subito, la macchina supportò ancora una variegata gamma di giochi, e di certo diede parecchio fastidio ai produttori giapponesi di console.

01 ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
02 SUPER STARDUST
03 DREAMWEB
04 MYST
05 COLONIZATION
06 JAMES POND 3: OPERATION STARFISH
07 ROADKILL
08 PINBALL MANIA
09 SIMON THE SORCERER
10 1869
11 ALFRED CHICKEN
12 CHAOS ENGINE
13 JUNGLE STRIKE
14 GLOOM
15 DENNIS
16 QUASAR WARS
17 ACTION CAT
18| PRIMAL RAGE
19 RALLY CHAMPIONSHIPS
20 SLAMTILT
21 WHIZZ
22 BLOODFEST
23 FLYIN' HIGH
24 COALA
25 OSCAR
26 GUARDIAN
27 OVERKILL
28 WASTED DREAMS
29 AIR BUCKS V1.2
30 DEATH MASK
31 BUBBLE HEROES
32 NAPALM
33 T-ZERO
34 PINBALL ILLUSIONS
35 GENETIC SPECIES
36 RISE OF THE ROBOTS
37 FIGHTIN' SPIRIT
38 CAPITAL PUNISHMENT
39 KANG FU
40 THE LION KING
41 BURNOUT
42 HUMANS III: EVOLUTION LOST IN TIME
43 STRANGERS
44 GLOOM 3: ZOMBIE EDITION
45 THE SPERIS LEGACY
46 ALADDIN
47 BLITZ BOMBERS
48 DETROIT
49 SIMLIFE
50 LORDS OF THE REALM
51 SUBWAR 2050
52 EXILE
53 MARVIN'S MARVELOUS ADVENTURE
54 SUPER STREET FIGHTER II TURBO
55 PINBALL BRAIN DAMAGE
56 CIVILISATION
57 BLOBZ
58 ONESCAPEE
59 XTREME RACING
60 DANGEROUS STREETS
61 ZOMBIE APOCALYPSE II
62 DIGGERS
63 THE CHAOS ENGINE 2
64 SIM CITY 2000
65 BRIAN THE LION
66 ALIEN BREED: TOWER ASSUALT
67 DOOM II: HELL ON EARTH
68 PINBALL FANTASIES
69 WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER
70 TIN TOY ADVENTURE
71 ARCADE POOL
72 DUNGEON MASTER II: THE LEGEND OF SKULLKEEP
73 WORMS: THE DIRECTOR'S CUT
74 ALIEN BREED 3D
75 LEGENDS
76 DESERT RACING OF BARDOS
77 TALES FROM HEAVEN
78 CODE NAME HELL SQUAD
79 BOGRATS: THE PUZZLING
80 BLACK VIPER
81 SUPER SKIDMARKS
82 BANSHEE
83 BREATHLESS
84 ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS
85 XP8
86 BIG RED ADVENTURE
87 ALIEN BREED 3D 2: THE KILLING GROUNDS




05
06
07
ILL ZONE
STARTS
08
11
12
13
14
SCORE
COURAGE
20
21
22
23
29
LANDING RIGHTS ACQUIRED
30
31
32
38
39
40
41
47
48
SUSPENSION DETAIL
49
50
56
57
58
59
KO
65
66
67
68
GOAL!
74
75
76
77
83
84
85
86
WOULD REALLY LIKE TO COME WITH YOU

Giunto al suo sedicesimo anno di vita, il Team 17 è uno dei pochi
Quasi tutti i suoi giochi, da Alien Breed a Worms, vengono
gameplay. Martyn Brown e Marcus Dyson ripercorrono con

» X2 fu l'unico e splendido sequel per PlayStation di Project X.

UN NUMERO FORTUNATO

TEAM 17

IN BREVE

Da modesto distributore di shareware e demo, il Team 17 divenne uno dei più prolifici sviluppatori per Amiga dei primi anni '90. I primi titoli, come Alien Breed e Superfrog, diedero alla compagnia una fama che Worms avrebbe poi moltiplicato. Autofinanziatosi dall'inizio, il Team 17 ha saputo costruirsi con le proprie mani la reputazione e indipendenza, e ai tempi di Amiga file di talenti e programmatori bramavano per avere una o più collaborazioni con il gruppo.

Il Team 17 iniziò la sua avventura il 5 dicembre del 1990, quando Martyn Brown, allora animatore di una compagnia distributrice di shareware chiamata 17 bit, si convinse che lui e qualche altro entusiasta dell'Amiga avrebbero potuto creare nuovi ed esaltanti giochi, capaci di trarre il massimo da quella macchina tanto amata. "Sinceramente, ne avevamo piene le tasche di quelle scialbe conversioni dall'ST e volevamo realizzare titoli che sfruttassero appieno l'hardware dell'Amy, mettendo finalmente in risalto l'identità di questo grande home computer," spiega Martyn. "Fu allora che io e Rico (Rico Holmes) mutammo il nome del team da 17 bit in Team 17 per lanciarci sul mercato."

Primo passo della nuova compagnia fu la formazione di un gruppo costituito dei più talentuosi e appassionati esponenti del mondo demo di Amiga: ciascuno di essi avrebbe dovuto profondere la propria passione per il 16-bit della Commodore nello sviluppo di videogiochi. "Avevamo tutti una speciale considerazione per l'Amiga, e ci trovammo subito bene nel lavorare su questa piattaforma," ricorda Martyn. "A mettere insieme il team fu il nostro fervore, più che l'idea del lavoro in sé." Amiga era però popolare in quasi tutta Europa: molti di questi suoi 'apostoli' risiedevano sul continente, e scelsero di lavorare a distanza dal quartier generale della compagnia, situato nella contea dello Yorkshire. Martyn non lo ricorda affatto come un impedimento: "In tutta onestà, dico che ci trovammo meglio così. Era come avere tanti studi satelliti, anche se alloggiati in case private sparse fra l'Inghilterra, la Svezia e qualche altro paese, e affidati a un'unica persona. Non mi pesava passare molto tempo in viaggio, malgrado potessimo disporre già dei lenti modem a 14,4 K (sostituiti in seguito dai 56K).

L'appassionato gruppo non tardò a realizzare il suo primo vero titolo. Full Contact, un picchiaduro uno contro uno dallo stile molto realistico, uscì nell'estate del 1991 scalando rapidamente le classifiche dei giochi più venduti per Amiga, malgrado la massiccia diffusione di una copia pirata dove lo sviluppatore era erroneamente definito Team 7. Il prezzo di sole 9,99 sterline ne fece un affare per gli utenti come per la compagnia, che aveva deciso di pubblicarlo e distribuirlo con i suoi soli mezzi. Con questa strategia il Team 17 si attestò su posizioni migliori per finanziare futuri progetti e soprattutto poté godere della libertà di creare ciò che voleva e quando preferiva, senza avere a che fare con produttori dalla logica spietata e dalle rigide scadenze.

L'organizzazione diede i suoi frutti nel successivo e forse più grande gioco mai realizzato dal team, quell'Alien Breed che Amiga Power definì "un titolo molto sofisticato che esalta le potenzialità dell'Amiga, a livello di grafica come di gameplay". Erano questi i tipici commenti che avreste potuto leggere e sentire in quel periodo: il pubblico impazzì per Alien Breed e ne acquistò copie sufficienti a mantenere la sua versione ampliata, Alien Breed: Special Edition, per oltre 33 settimane in testa alle classifiche di mercato dei giochi budget di Amiga.

Ad Alien Breed seguirono altri due grandi prodotti, Assassin (una specie di alternativa a Strider) e Project-X, che si ispirava invece a Gradius della Konami. Nel giro di due anni, il Team 17 si trasformò da modesto distributore shareware in uno dei più attivi centri di sviluppo dell'Inghilterra. Qualsiasi gioco realizzassero, grafica e gameplay risultavano quasi sempre di qualità arcade,

sviluppatori indipendenti che ancora sopravvivono in Inghilterra. affettuosamente ricordati per la qualità tecnica e il valore del noi i giorni di uno storico nome dell'Amiga...



» "Full Contact fu il primo vero gioco del Team 17. Carino, ma..."

malgrado il gruppo continuasse a restare fedele all'Amiga. "In verità considerammo anche altre piattaforme," spiega Martyn, "e nel '92 sembravamo davvero prossimi a lasciare l'Amiga per il Megadrive, tante erano le offerte che ci piovevano addosso. Ma non se ne fece nulla. Ci piaceva troppo fare tutto da soli, dal concetto alla pubblicazione."

Il gruppo si specializzò a tal punto in quest'ultima attività da iniziare ad accettare titoli realizzati da altri team o compagnie. Assassin fu il primo di una lunga serie che, al contrario di quanto comunemente avveniva, vide il Team 17 lavorare a stretto contatto con gli sviluppatori o addirittura offrire loro assistenza. È indubbio, ad esempio, che fu il rapporto di Allister Brimble col Team 17 a fare di lui l'autore della musica di Assassin, dopo che già si era occupato della colonna sonora di Alien Breed. I grandi talenti del mondo Amiga bussavano alla porta del Team 17, trasformandolo in una specie di mitico club nel quale, in ogni caso, chiunque possedesse le necessarie capacità poteva entrare a far parte. Il famoso animatore di Amiga, Eric Schwartz, creò una brillante sequenza d'introduzione a Superfrog, mentre il programmatore freelance Jamie Woodhouse venne momentaneamente inserito in squadra per realizzare ATR e Qwak, gioco di grande successo all'interno dello stesso team.

Nel 1993 il Team 17 allungò il passo facendo uscire ben dieci giochi e cinque compilation nello spazio di 12 mesi. Non fu comunque una strategia di quantità sopra la qualità, dato che in questa sfilata erano compresi titoli memorabili come Alien Breed II, Superfrog e Body Blows. In riconoscimento della sua espansione e della grande attività che stava portando avanti, la compagnia si aggiudicò il premio Produttore dell'Anno, condiviso con la monolitica Electronics Arts. Martyn Brown ricorda però che questo fu solo uno dei traguardi raggiunti dal team in quel periodo: "Primo Gioco, Numero Uno...ma eravamo soprattutto orgogliosi delle nostre creazioni, di un Alien Breed, un Superfrog, un Body Blows, un Arcade Pool." Malgrado la situazione non potesse apparire più promettente per questo sviluppatore in rapidissima ascesa, gli eventi dei mesi successivi cominciarono a gettare ombre sullo scenario di Amiga, minacciando da vicino il lavoro del Team 17. Il lancio di nuovi modelli come l'Amiga 1200 e il CD32 non diede i risultati sperati e la Commodore si trovò in seri guai. Le vendite colavano a picco, la pirateria restava diffusa ed erano stati investiti troppi soldi nello sviluppo di nuovi modelli che non riuscivano a ereditare la popolarità della vecchia serie ECS. Nell'aprile 1994 la compagnia canadese dichiarò bancarotta e la produzione di hardware Amiga venne bruscamente interrotta. Il nero, più che grigio, futuro della piattaforma non impediva però l'uscita di nuovi giochi. Dopotutto, l'A1200 aveva appena un anno di vita, e il suo potenziale era in larga parte inespresso: si sarebbe potuto trasformarlo nel bastione degli home computer, accontentando quella vasta base di utenza che ancora voleva comprare software inedito. Il Team 17 scelse dunque di continuare a impegnarsi per e su questa macchina, e fu in quel periodo che vennero realizzati alcuni dei suoi giochi più belli.

Consapevole che il mercato di Amiga avrebbe comunque sofferto il tracollo della Commodore, l'editore di Amiga Format Marcus Dyson sentì il bisogno di cambiare rotta e lasciò il mondo della carta stampata per accomodarsi fra i ranghi del Team 17. "Che

PASSATO E FUTURO

Ora che il Team 17 festeggia il suo 17° anno di indipendenza, abbiamo voluto chiedere a Martyn Brown se all'epoca avesse previsto una tale longevità. "Assolutamente no," ci ha risposto. "È molto difficile fare progetti a lungo termine nell'industria dei videogiochi. Avendo cominciato da giovani inesperti, è quasi incredibile scoprire che lavoriamo da sedici anni in questa categoria, che siamo conosciuti in tutto il mondo, che ci sentiamo più saggi e maturi, che abbiamo realizzato circa 40 progetti e 150 sku, senza dimenticare i 12 o 14 milioni di giochi venduti. Come celebreremo l'anniversario numero 17? Non so ancora, mi farò venire qualche idea." E di un'antologia di vecchi successi per Amiga sulle console attuali, che ne dice Martyn? "Per ora non se ne parla, ma in seguito, chissà...dopotutto, il nostro retrocatalogo è stato soggetto a molte licenze. Mi fa soprattutto piacere l'interesse verso i nostri vecchi titoli, e confido che nel futuro si abbia modo di rivisitarne qualcuno. Vorrei anche dire grazie a tutti coloro che li hanno giocati e si sono divertiti, fornendoci tante risposte su cui lavorare".



» Rosa e verde? Che brutto accostamento...era la versione BBC di Qwak.

» L'introduzione animata di Eric Schwartz a Superfrog. Momenti indimenticabili...

» Marcus Dyson nella granulosa intro in FMV di Alien Breed Tower Assault.

SENTIERI INTERROTTI

Ogni sviluppatore infila prima o poi qualche progetto nel cassetto e il Team 17, come prevedibile, non fa eccezione. Alcuni di questi titoli, come un nuovo Alien Breed e una serie con Superfrog, non oltrepassarono mai la fase concettuale, mentre altri comparvero su riviste e pubblicità per poi sparire misteriosamente. Final Over Cricket, un gioco di cricket in stile Sensible Software, fu abbandonato nel 1994 quando, a sorpresa, il programmatore decise di non proseguire nel suo lavoro. Essendo uno degli sviluppatori 'satellite' del Team 17, la compagnia non poté che dimenticarsi di questo promettente titolo.
King of Thieves doveva essere invece una variazione in senso medievale del tema di Alien Breed, ma fu cancellato nel 1996. Lo stesso accadde per il simpatico platform Pussies Galore. "Li lasciammo perdere perché convinti che non sarebbero diventati grandi giochi," dice Martyn. Inutile quindi dolersi troppo, anche se, per quanto abbiamo potuto vedere, Final Over Cricket sembrava davvero carino.

l'Amiga fosse in declino, era ormai evidente," dice Marcus, "ma io credetti, a torto, che il legame tra la macchina e il Team 17 potesse rivelarsi più duraturo di quello con la mia casa editrice." Fu per lui un piacere ritornare a Wakefield e ricongiungersi ai vecchi amici: Marcus aveva infatti iniziato la sua carriera proprio nel Team 17, fungendo da project manager di Alien Breed Tower Assault, e non tardò a calarsi nuovamente nei loro metodi di sviluppo. "Era parte della cultura della compagnia coinvolgere tutti su tutto, e dato il mio passato nel campo del design grafico, potei contribuire ovunque ve ne fosse l'opportunità." Marcus comparve anche nell'introduzione in FMV alla versione per CD32 di Alien Breed Tower Assault, che purtroppo risulta imbarazzante oggi come ieri." Qualcuno disse che era un po' come il cast di Emmerdale messo a fare Star Wars, ma lo trovo un giudizio eccessivo," lamenta Marcus. "Eravamo dilettanti, ma sono orgoglioso di quanto riuscimmo a fare."

La presenza di Marcus risultò invece decisiva qualche tempo dopo, e proprio per quanto riguarda il gioco di maggior successo nella storia del team. Quando era editore di Amiga Format, la rivista bandì una competizione dove ai lettori veniva proposto di creare un gioco in Blitz Basic. Andy Davidson, un cultore di Amiga che viveva a Bournemouth, inviò il suo Total Wormage, ovvero la demo da cui sarebbe in seguito nato Worms. Stranamente, il gioco passò del tutto inosservato, e fu solo al successivo ECTS, dove si era recato di persona, che Andy convinse la 'giuria' a giocare il suo titolo. Il Team 17 comprese subito che era un titolo da pubblicare. 14 mesi più tardi il lavoro di Davidson, riprogrammato e ribattezzato Worms, era pronto a fare il suo ingresso sulla scena del mondo, ma fu allora che avvenne un fatto imprevisto.

Come Andy disse al team di avere spedito in precedenza quella famosa demo alla competizione di Amiga Format, Marcus si ricordò subito, e con orrore, che qualsiasi materiale inviato alla rivista diventava automaticamente di proprietà della casa editrice. Con molta abilità, l'ex editore riuscì a farsene in qualche modo restituire i diritti, prima che si potesse intuire quale successo sarebbe stato Worms. "Avevo lasciato da poco la compagnia. Chiamai Greg Ingham e gli chiesi se aveva qualche obiezione sul fatto che usassimo il gioco (cioè il vecchio titolo di Davidson). Disse di no, e la scampammo."

Raccolto la versione Amiga di Worms (1995) un grande plauso da parte di critica e pubblico, il Team 17 convenne saggiamente che era giunta l'ora di passare al multiformato, ed esportare questo titolo su altre piattaforme. Non si registrò però unanime consenso. Ci dice Marcus che "mentre tutti venivano da noi, osservavano Worms e dicevano: 'ma è bellissimo': , e mentre la 3DO ci scongiurava letteralmente di farne una versione per la loro macchina, la Sony fu irremovibile: per loro non esistevano altro che giochi in 3D. E infatti uscì 3D Lemmings che segnò la morte del marchio." Curiosamente, nel 2005 il Team 17 si è trovato a sviluppare una versione 2D di Lemmings per la nuova PSP della Sony. Inutile sottolineare che i boss della Sony non erano tanto sciocchi da ignorare ancora un gioco che aveva venduto la bellezza di oltre 5 milioni di copie e più avanti, pertanto, rividero la loro politica.

Il resto è storia: il Team 17 si trasformò in pochissimo tempo dal gruppo di irriducibili eroi dell'ormai morente Amiga, a uno sviluppatore conosciuto e apprezzato in tutto il mondo. I ragazzi di Wakefield, però, non avevano ancora finito con quel grande computer. "Tutti noi avvertimmo il desiderio, o forse il dovere,



» Marcus Dyson, ex project manager del Team 17.

di offrire qualcosa a chi aveva speso fior di soldi per potenziare il proprio Amiga," ricorda Marcus. E con quest'idea in mente, produssero Alien Breed 3D II: The Killing Grounds, che sacrificò parte della bontà del gameplay a una grafica sbalorditiva: l'apoteosi della programmazione su Amiga. Un vero dono ai fedelissimi della macchina, superato solo dal successivo Worms: The Director's Cut, che fu anche l'ultimo gioco del Team 17 per Amiga. Eravamo ormai nel 1997: si trattava di un sequel di Worms esclusivo per questa macchina, la cui realizzazione fu affidata quasi per intero a Andy Davidson. Ci racconta Marcus: "Director's Cut fu una specie di pista sulla quale Andy potè correre come voleva, dando libero sfogo alle turbinose idee circolanti nella sua mente." Worms: DC ebbe nuovamente i favori della critica, ma vendette appena 4000 copie. A quel punto, Martyn Brown annunciò l'abbandono del vecchio computer per concentrarsi sui settori in espansione del PC e delle console. "Pur cresciuti tutti a pane e Amiga, non eravamo più adolescenti entusiasti, ma padri di famiglia con mutui sulle spalle. Non avremmo più potuto lavorare per pura passione."

Da allora il Team 17 ha continuato con i sequel di Worms, ma il passaggio al 3D non è stato in grado di restituire la magia del gioco originale. Il sole è ormai tramontato sulla stagione più classica del team, ma una nuova alba sta per sorgere. Versioni 2D di Worms faranno presto rotta sugli handheld, mentre la compagnia si è un concessa un ritorno alle sue radici con un remake di Lemmings. Martyn Brown è ottimista sul futuro. "Abbiamo dedicato tanto impegno a Lemmings e siamo certi che il gioco sarà accolto con grande favore su PSP." E per quanto riguarda i loro vecchi marchi? "Alien Breed, dite? Sì...meriterebbe anch'esso una riscoperta," conclude con un sorriso.

A ME UN AVVOCATO!

All'inizio degli anni '90 il Team 17 era amato da tutti... tranne che da Amiga Power. Fra la popolare testata e lo sviluppatore si ebbe infatti un attrito di lunga durata sorto da quando venne scoperto un codice per Alien Breed II, che rivelava un messaggio segreto con giudizi non proprio lusinghieri verso lo stile di Amiga Power. I più facili personaggi del computer si ritrovavano inoltre con i nomi mutati in quelli dei recensori della rivista. Indispettito della cosa, lo staff di AP si vendicò con l'impietosa (e spesso gratuita) assegnazione di bassi punteggi ai giochi del Team 17: Kingpin si beccò un 47% e ATR appena un 38%. La compagnia prese la cosa un po' troppo sul serio, citando in giudizio la rivista e rifiutando di inviare ad AP ulteriori suoi giochi da recensire. Il Team 17 si spinse anche a chiedere ad altre riviste, come Amiga Format, di non fornire ad AP le loro copie. Amiga Power aggirò il veto comperando in negozio i titoli, e continuò con la sua politica. Worms ricevette un inconcepibile 60% e Alien Breed II un 59%, mentre un falso punteggio in fondo alla pagina indicava 98 per cento. Che classe.

SOFTOLOGIA

1991

Full Contact
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

Alien Breed
Sistema: Amiga, PC
Editore: Team 17

Alien Breed Special Edition '92
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Team 17

1992

Project-X
Sistema: Amiga, CD32, PC
Editore: Team 17

Assassin
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

1993

Alien Breed II: The Horror Continues
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Team 17

Superfrog
Sistema: Amiga, CD32, PC
Editore: Team 17

Project-X Special Edition
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

Qwak
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Team 17

F17 Challenge
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Team 17

Apidya
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

Cardiaxx
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

Overdrive
Sistema: Amiga, PC
Editore: Team 17

Body Blows
Sistema: Amiga, PC
Editore: Team 17

Silverball
Sistema: PC
Editore: Team 17

1994

Arcade Pool
Sistema: Amiga, CD32, PC
Editore: Team 17

Super Stardust
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Team 17

Body Blows Galactic
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

Alien Breed: Tower Assault
Sistema: Amiga, CD32, PC
Editore: Team 17

Assassin Special Edition
Sistema: Amiga
Editore: Team 17

Ultimate Body Blows
Sistema: CD32, PC
Editore: Team 17

1995

The Speris Legacy
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Ocean

Kingpin: Arcade Sports Bowling
Sistema: Amiga, CD32, PC
Editore: Team 17

ATR - All Terrain Racing
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Team 17

Worms
Sistema: Amiga, CD32, PC, Mega Drive, Saturn, Jaguar, Mac, PlayStation, Game Boy, SNES
Editore: Ocean

Alien Breed 3D
Sistema: Amiga, CD32
Editore: Ocean

1996

Alien Breed 3D II: The Killing Grounds
Sistema: Amiga
Editore: Ocean

World Rally Fever
Sistema: PC
Editore: Ocean

X2
Sistema: PlayStation
Editore: Ocean

1997

Worms: The Director's Cut
Sistema: Amiga
Editore: Ocean

Worms 2
Sistema: PC
Editore: Microprose

1998

Addiction Pinball
Sistema: PC
Editore: Microprose

Nightlong: Union City Conspiracy
Sistema: PC, Amiga (Convertito dalla ClickBOOM nel 1999)
Editore: Microprose

1999

Name: Arcade Pool II
Sistema: PC
Editore: Microprose

Phoenix
Sistema: PC
Editore: Microprose

Worms Armageddon
Sistema: PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color
Editore: Microprose

Worms Pinball
Sistema: PlayStation
Editore: Infogrames

2001

Worms World Party
Sistema: PC, Dreamcast, PlayStation, Game Boy Advance, N-Gage, Gizmondo
Editore: Virgin

Stunt GP
Sistema: PC, Dreamcast, PlayStation2
Editore: Atari

2002

Worms Blast
Sistema: PC, Mac, GameCube, Game Boy Advance, PlayStation2
Editore: Ubisoft

2003

Worms 3D
Sistema: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Mac
Editore: Sega

2004

Worms Forts: Under Siege
Sistema: PC, PlayStation 2, Xbox
Editore: Sega

2005

Worms 4: Mayhem
Sistema: PC, PlayStation 2, Xbox
Editore: Codemasters

2006

Lemmings
Sistema: PSP
Editore: Sony

Worms: Open Warfare
Sistema: PSP, DS
Editore: THQ

Timeline

Eccovi qui 29 degli oltre 40 giochi realizzati dal Team 17: sono tutte le uscite per Amiga dal 1991 al 1999.



FULL CONTACT [1991]
Sistema: Amiga ECS
Un titolo dalla splendida sequenza introduttiva cui faceva seguito un gameplay non eccezionale, anche se superiore a quello di IK+. Intro, grafica e colonna sonora fanno ancora oggi la loro figura, ma, ripetiamo, non è qui che si deve cercare la gloria del Team 17.



ALIEN BREED
[1991]
Sistema: Amiga ECS
Gauntlet e Alien fusi in uno dei più grandi giochi cooperativi di Amiga. Qualcuno gli preferisce The Chaos Engine, ma i complicati labirinti, la conservazione delle munizioni e l'uso delle chiavi lo rendono più giocabile di quest'ultimo. Musica e visuali erano esaltanti ma, con soli sei livelli, non poteva essere un'esperienza molto longeva.



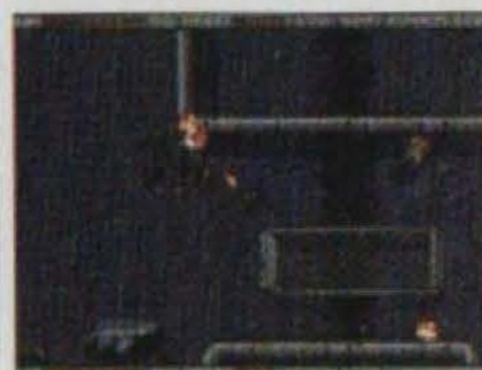
ALIEN BREED SPECIAL EDITION '92
[1992]
Sistema: Amiga ECS, CD32
Nell'attesa di un vero sequel, il Team 17 propose ai fan questa versione estesa dell'originale. Con dodici livelli anziché sei e molti miglioramenti a livello grafico, resta la migliore versione di Alien Breed ed è anche più facile da trovare del primo gioco.



PROJECT-X
[1992]
Sistema: Amiga ECS, CD32, PC
Il Team 17 riversò la propria passione per i giochi arcade in questo clone di Gradius. Uno sparatutto a scorrimento orizzontale con power-up selezionabili che consentiva però anche il potenziamento delle singole armi. L'inconfondibile colonna sonora techno accompagnava degnamente l'azione.



ASSASSIN
[1992]
Sistema: Amiga ECS
"Ricorda un po' Strider ma è decisamente migliore" (CU Amiga, novembre 1992). Scuotiamo a lungo le teste nel leggere queste affermazioni. Il gioco cercava di riprendere in tutto e per tutto il classico della Capcom senza mostrarne la statura. Da considerare come un simpatico omaggio.



ALIEN BREED II - THE HORROR CONTINUES
[1993]
Sistema: Amiga ECS, Amiga 1200, CD32
I livelli finali di Alien Breed facevano salire a picchi vertiginosi i vostri livelli di adrenalina. Alieni che rispondevano al fuoco, elicotteri che eseguivano mortali ricognizioni e livelli programmati per autodistruggersi in poco tempo. Un altro splendido capitolo di questo grande marchio, graficamente migliore nella versione A1200, ma anche più difficile e soggetto a qualche rallentamento.



SUPERFROG [1993]
Sistema: Amiga ECS, CD32, PC
Il protagonista concorse al titolo di mascotte dell'Amiga con Zool e James Pond. Gli agili controlli e l'eccellente colonna sonora (ancora opera di Allistrer Brimble), rendevano però il gioco più divertente dei concorrenti. I livelli pullulavano di aree segrete ed erano inframmezzati da una slot machine, fine tocco di stile britannico.



PROJECT X SPECIAL EDITION [1993]
Sistema: Amiga ECS
Privo di livelli extra, a differenza di Alien Breed Special Edition, era però un po' più facile dell'originale, soprattutto per quanto riguardava il potenziamento della navicella. Morendo si perdevano inoltre meno armamenti. Fu in questo modo che si riuscirono a vedere gli altrimenti quasi irraggiungibili ultimi livelli.



QWAK [1993]
Sistema: Amiga ECS, CD32
Un ex gioco per BBC di Jamie Woodhouse, trasformato in una irresistibile platform simile per impostazione a Bubble Bobble. È un peccato che questo gioiello, uno dei più colorati e giocabili titoli per Amiga, non abbia mai goduto dell'attenzione che avrebbe meritato.



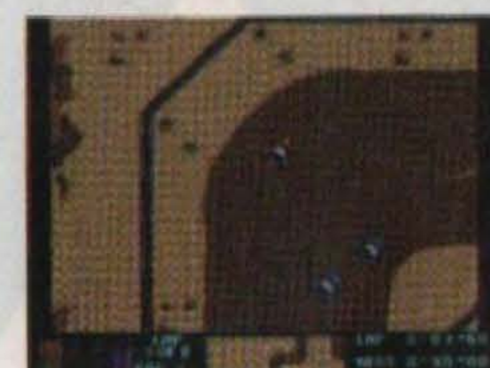
F17 CHALLENGE [1993]
Sistema: Amiga ECS, CD32
Più simile a un gioco Sega che non ai classici prodotti della compagnia, F-17 Challenge era dominato da un netto stile arcade. Veloce e ben musicato, non poteva però intrattenere i giocatori che per un paio di pomeriggi. D'altra parte, costava anche poco.



APIDYA [1993]
Sistema: Amiga ECS
Prodotto da qualcun altro circa un anno prima (non a caso, l'esatto nome era Apydia II), si inserì molto bene nel catalogo del Team 17. Il gameplay ripeteva quello di Project X con l'eccezione del protagonista, una vespa impegnata a combattere contro insetti, pesci e persino malvagie bambole giganti. Pensate a un incrocio tra Gradius e Buck Bumble, e avrete un'idea di quale spettacolo fosse.



CARDIAXX [1993]
Sistema: Amiga ECS
Un altro shoot'em up a scorrimento orizzontale, versione budget di un gioco della Eclipse Design. Mancava dell'estro dello sviluppatore e poteva definirsi un (difficilissimo) clone di Defender dove l'unico aspetto degno di nota era il punteggio situato al centro dello schermo.



OVERDRIVE [1993]
Sistema: Amiga ECS, PC
Un gioco di guida ispirato a Micromachines ma privo della sua stoffa. L'azione era così veloce da rendere impossibile prendere una curva nel modo corretto, finché non avevate imparato a memoria i percorsi. A quel punto, portare a termine il gioco era una passeggiata.



BODY BLOWS [1993]
Sistema: Amiga ECS, PC
Considerato all'epoca superiore persino a Street Fighter, era in realtà un gioco malamente animato e afflitto da insopportabili tempi di caricamento. L'unico pulsante di fuoco rendeva gli attacchi goffi e limitati. Avrebbe potuto battere Street Fighter, ma solo nella versione per C64.

1991 | 1992 | 1993



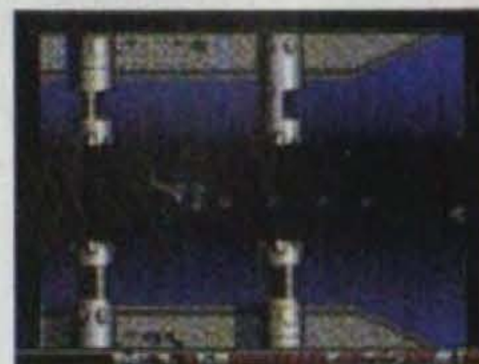
BODY BLOWS GALACTIC [1994]
Sistema: Amiga ECS
A vederlo, poteva sembrare un grande gioco, proprio come il predecessore. Ma l'abito non fa il monaco, e tolto il nuovo tema spaziale, BB Galactic non aveva proprio nulla che lo rendesse migliore dell'originale. Se volete un picchiaduro Amiga degno di questo nome, ritrovate Shadow Fighter o Fightin'Spirit.



ASSASSIN SPECIAL EDITION [1994]
Sistema: Amiga ECS
Mai rinunciare ad ampliare un gioco, al Team 17! Assassin Special Edition vantava un gameplay più rapido e costava anche meno. L'arma standard, invece del classico boomerang, era una più apprezzabile pistola. Tutti elementi che però non avrebbero ancora potuto colmare la distanza con Strider.



ARCADE POOL [1994]
Sistema: Amiga ECS, CD32, PC
Graficamente meno impressionante di un Jimmy White's Clueball, questa simulazione di stecca vantava una grande fisica in-game, al punto che per semplificare le cose era necessario l'uso di un doppio mouse. Ascoltando attentamente si potevano udire scampoli di conversazione tra i realistici rumori della folla.



APACHE [1994]
Sistema: Amiga ECS
Shoot'em up a scorrimento orizzontale con un elicottero che doveva soccorrere alcuni civili e riportarli alla base. Fu creato dallo stesso artista e programmatore di Assassin e offerto gratis con BodyBlows Galactic, anche se i brevi livelli e l'infelicità dei controlli non ne facevano un dono di quelli memorabili.



ULTIMATE BODY BLOWS [1994]
Sistema: CD32, PC
Terzo tentativo di sfruttare la formula di Body Blows, questa volta sulla console di casa Commodore. I combattenti erano ripresi dai due titoli precedenti e il sistema di controllo usufruiva del joypad a quattro pulsanti del CD32. I combattimenti restavano però artificiosi e sbilanciati, mentre il passaggio al CD non favoriva affatto la velocità di caricamento.



SUPER STARDUST [1994]
Sistema: Amiga AGA, CD32
Un simpatico clone di Asteroids della Bloodhouse Software che faceva pieno uso delle grandi capacità grafiche del chipset AGA. Dalla sconvolgente gamma di colori ai riflessi metallici dell'astronave, tutto pareva superbo. I livelli bonus in 3D (pensate a un Microcosm migliorato) costituirono un'altra eccezionale vetrina per la potenza del 1200.



ALIEN BREED TOWER ASSAULT [1994]
Sistema: Amiga AGA, CD32, PC
Fu l'ultimo gioco di Alien Breed e, insieme a Worms, il più rigiocabile tra quelli del Team 17. Uno sparatutto veloce e splendidamente realizzato, dove ora si poteva retrocedere e sparare insieme. I livelli non lineari assicuravano sempre qualche novità, ma evitate la versione PC, molto più corta di quelle per i modelli Commodore.

1994



THE SPERIS LEGACY [1995]
Sistema: Amiga AGA, CD32
Il vezzo di clonare titoli giapponesi da parte del Team 17 non ebbe questa volta buon esito, dato che l'idea di competere con un gioco come Zelda era folle in partenza. Graficamente poteva ricordare Link of the Past, ma mancava il fascino del gioco per SNES, di cui non riusciva nemmeno a replicare la struttura.



ARCADE SNOOKER [1995]
Sistema: Amiga ECS
Questo gioco venne offerto gratuitamente con il numero di luglio 1995 di CU Amiga. Era poco più di una rimasticatura di Arcade Pool, ma sempre un titolo completo, diretto a testimoniare l'affetto dello sviluppatore per la comunità degli 'amighisti'.



WORMS [1995]
Sistema: Amiga ECS, CD32, PC, Mega Drive, Saturn, Jaguar, Mac, PSone, Game Boy, SNES
Il gioco che innalzò alle stelle il nome del Team 17! Un successo nato da un demo di Total Wormage opera di Andy Davidson, ma evoluto dal Team 17 con un motore grafico capace di sostenere ore di gioco in multiplayer. La versione Amy resta la migliore grazie anche alla possibilità di creare nuovi livelli con DeLuxe Paint.



ATR - ALL TERRAIN RACING [1995]
Sistema: Amiga ECS, CD32
Frutto del lavoro di Jamie Woodhouse, fu probabilmente il migliore gioco di guida del gruppo. Grafica e sonoro erano esemplari e il gameplay molto appassionante. Non all'altezza di un Super Skidmarks, ma degno comunque di qualche giro.



ALIEN BREED 3D [1995]
Sistema: Amiga AGA, CD32
Nonostante le perplessità della id Software, Andy Clitheroe riuscì a realizzare un giocabile e atmosferico clone di Doom sull'umile (per un gioco del genere) A1200. Vero è che non aveva il carisma dell'originale, ma era sempre un gioco fantastico. Fu il momento nel quale l'Amiga, se ben programmato, avrebbe potuto dare filo da torcere al PC.

1995



ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS [1996]
Sistema: Amiga AGA
Brutta cosa l'ambizione. Dopo Doom, il Team 17 cercò di rifare il verso anche a Quake. Purtroppo nemmeno gli Amiga 'pompati' potevano reggere il passo della grafica, mentre lo scattoso framerate, unito al modesto livello di IA, scoraggiavano chiunque avesse provato a giocarlo, ammesso che si riuscisse a superare il già durissimo primo livello.

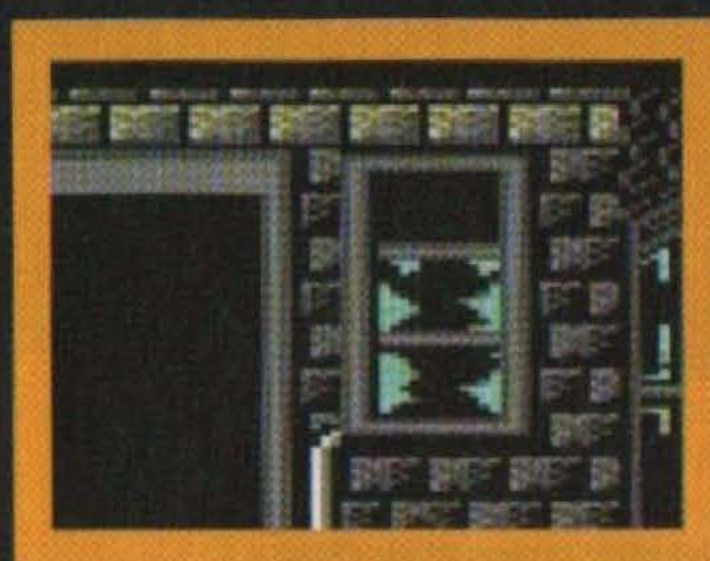


WORMS: THE DIRECTOR'S CUT [1997]
Sistema: Amiga AGA
L'ultimo vero gioco del team per Amiga fu un gradito regalo alla comunità che l'aveva sostenuto per sette lunghi anni, ed è anche considerato il più grande titolo di Worms mai fatto. Andy Davidson ebbe mano libera nel progetto, approfittandone per implementare molte nuove armi. Per dirla con le parole di un altro classico per Amiga, "War has never been so much fun".



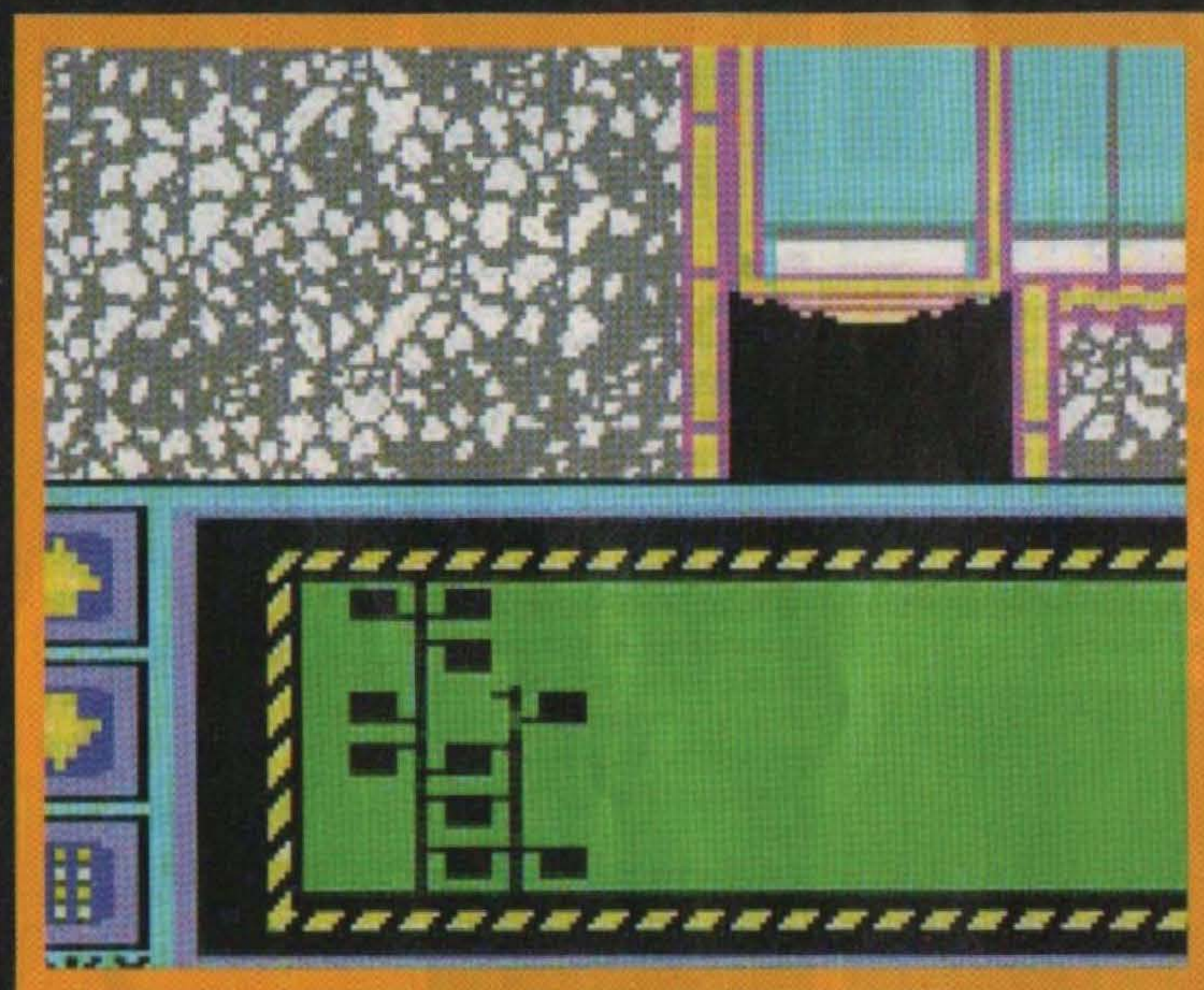
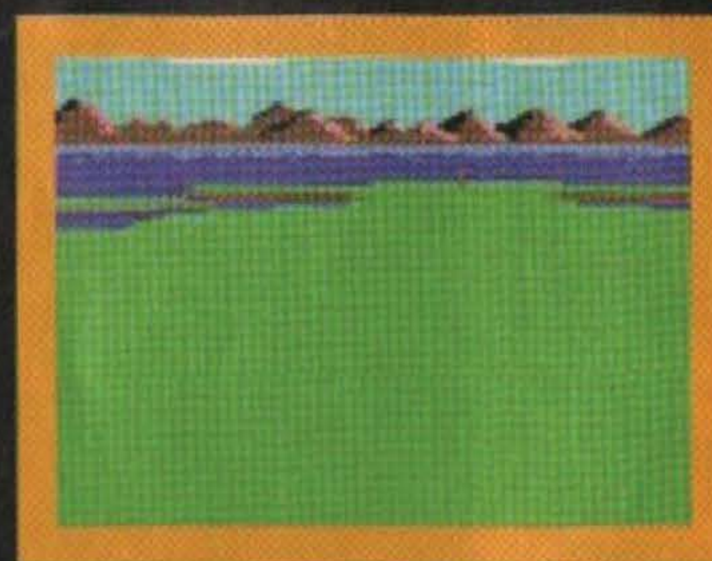
NIGHTLONG - UNION CITY CONSPIRACY [1999]
Sistema: PC, Amiga CD
Anche dopo l'addio del Team 17, numerosi produttori e sviluppatori continuarono a offrire giochi per le macchine Commodore. La canadese ClickBOOM, molto attiva in questo campo, pubblicò un'avventura grafica sviluppata a suo tempo da Dyson e soci. Influenzata da Blade Runner, fu un discreto prodotto, apprezzato da coloro che volevano mantenere in vita questa grande macchina.

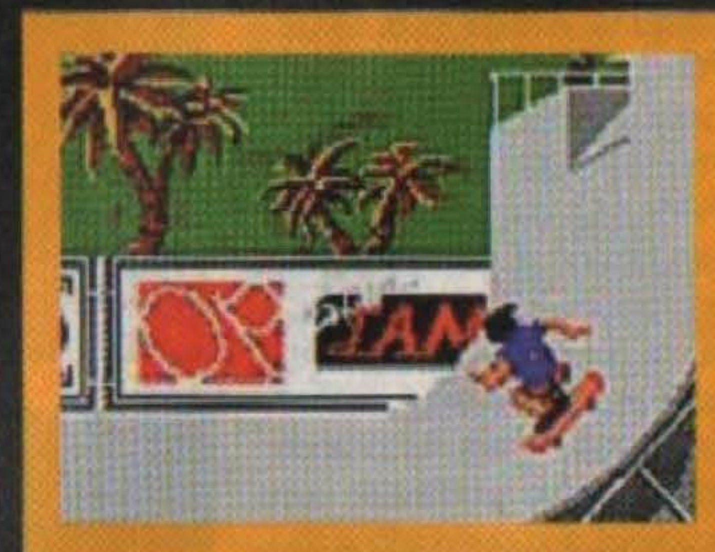
1996 - 9

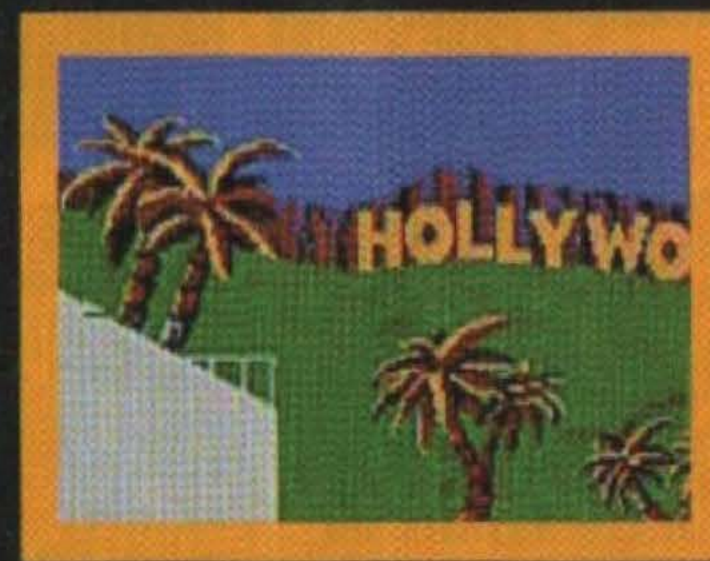





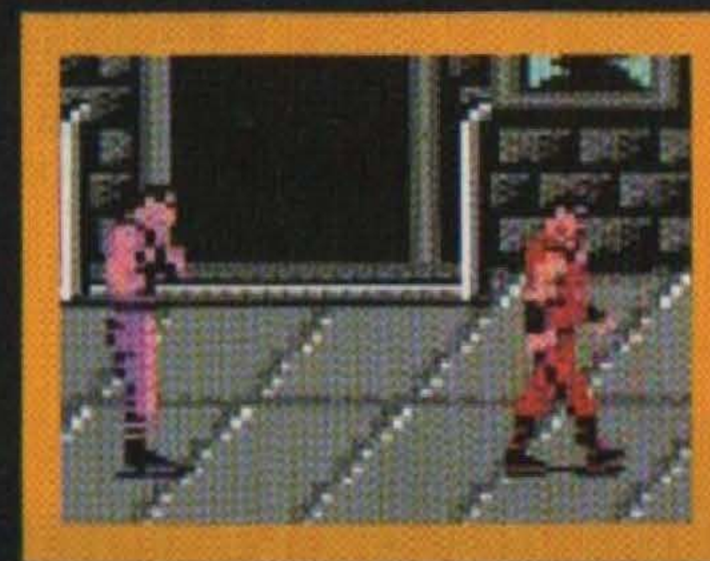
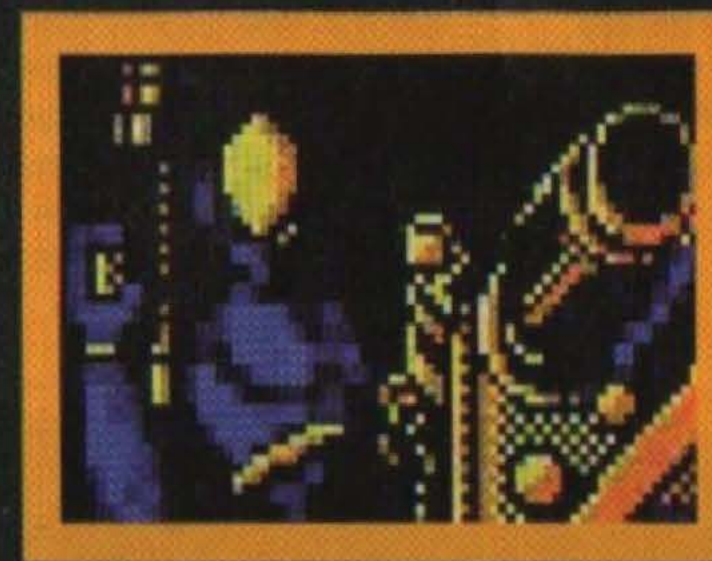
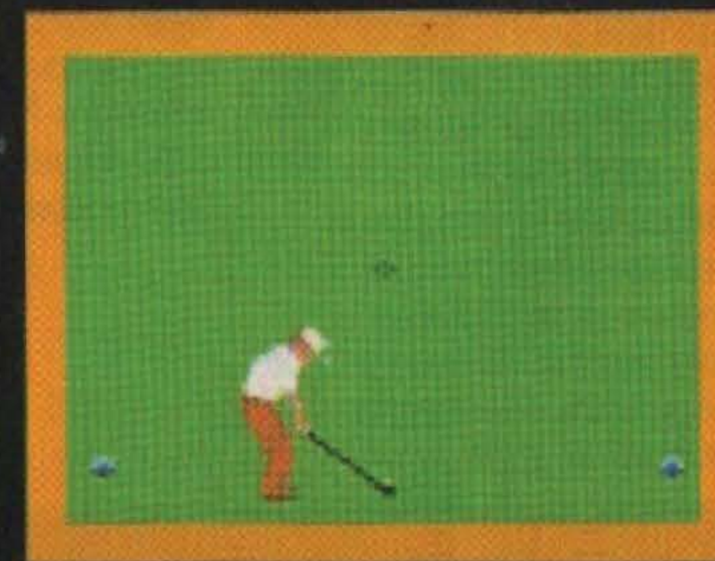
GEOFF BROWN, FONDATORE DELLA US GOLD RIVELA LE SUE ORIGINI IN UN'INTERVISTA INEDITA







Geoff Brown dimostra che dire bugie può effettivamente portare al successo, avendo comprato alcuni giochi dall'America e persuaso Curry's di esserne l'importatore ufficiale. Dopo aver creato la compagnia di distribuzione CentreSoft, Geoff sviluppa la US Gold - l'azienda che comprò innumerevoli classici dall'America e anche dal Giappone per i negozi europei. Con i collegamenti alla Ocean e alla Gremlin, la US Gold divenne una delle più famose e grandi aziende inglesi di videogiochi



Geoff Brown, con il suo abbigliamento casual, vanta una carriera che ha inciso sull'industria britannica dei videogiochi.

Nel 1980 l'Inghilterra fu invasa dall'America. E l'uomo dietro a tutto questo era un inglese. Dal momento in cui Geoff Brown creò la US Gold, i giochi dall'America invasero il mercato e cambiarono per sempre il mondo dei videogiochi in Europa. David Crookes guarda all'impatto creato da questa leggendaria compagnia di Birmingham. Immaginate quanto povera potesse essere l'Inghilterra nel 1980 senza il divertimento dei giochi prodotti in America. Per prima cosa non avrebbero potuto godere di Impossible Mission. Se non fosse stato per Geoff Brown, una indiscussa leggenda dei videogiochi, questo scenario non sarebbe reale. Geoff era l'uomo dietro alla US Gold, una ben nota compagnia che si specializzò nell'importare nei negozi inglesi giochi dall'America e poi creò contatti con le maggiori case produttrici giapponesi. Oggi siamo certi di poter giocare con videogame creati in ogni parte del mondo, ma all'alba del videogioco i programmatori inglesi erano la fonte principale del divertimento in pixel. Attraverso programmatori come Jeff Minter con il loro incredibile sviluppo di titoli nuovi, il mondo dei videogiochi rimase frammentato e isolato - con molti programmatori inglesi che si credevano all'avanguardia dell'industria solo perché non sapevano cosa si producesse altrove. Nel 1982 Geoff era musicista professionista e insegnante di matematica alla Leckie School a Wallsall. Si era anche comprato un Atari 800 essendo rimasto affascinato dai computer nel 1960, quando lavorava come programmatore su ICL1900s per la British Leyland. Geoff giocò molto con diversi titoli di produzione inglese, finché non prese una copia dell'US magazine Compute! da Woodroffe's, un negozio di musica di Birmingham che ai tempi vendeva le console dell'Atari. Inviò l'ordine per acquistare un paio di giochi che si trovavano nelle recensioni della rivista e rimase stupito per la loro qualità. "Erano nettamente meglio dei prodotti inglesi", commentò. Geoff fece una mossa scaltra e li mostrò al responsabile di Curry's a Birmingham. "Gli piacque uno di quelli - Galactic Chase su cassetta", dice Geoff "disse che avrebbe voluto venderlo ed io gli dissi di esserne il distributore esclusivo per l'Inghilterra: era una bugia, ma lui me ne ordinò diverse copie". Il giocò fu il primo di molti colpi di fortuna di Geoff. Dice "Contattai la compagnia di software americana e ordinai 100 copie. Diedi un acconto e dilazioni di pagamento! Li presi per posta senza avere la minima idea di come farmi una clientela o come fare una fattura. Quindi li spedii a Curry's che li terminò tutti quasi subito e me ne ordinò degli altri. A questo punto avevo speso solo per la spedizione postale. Curry's mi pagò in anticipo, così io potei pagare senza problemi e ne ordinai altri. Ero ufficialmente un distributore! Avevo bisogno di un nome e chiamai la compagnia Softcell. Il secondo colpo di fortuna fu quando il manager di Curry's a Birmingham fu promosso agli acquisti di giochi per computer per tutta la catena e così Geoff si ritrovò l'ordine di fornire tutti i negozi d'Inghilterra. Contemporaneamente però una compagnia americana chiamata Softcell lo citò legalmente per essersi appropriato del loro nome - e così persuase Brown a cambiare il suo nome in CentreSoft Distribution. Da allora il marchio crebbe al punto che Geoff si licenziò dal lavoro di insegnante, malgrado avesse da parte solo 300 sterline e nessuna esperienza negli affari. Assieme alla prima moglie, Anne, si impegnò a tempo pieno nella distribuzione. Lui si occupava dei prodotti, mentre la moglie seguiva il lato amministrativo.

La CentreSoft crebbe esponenzialmente e in poco tempo divenne il più grande distributore di giochi d'Inghilterra, fornendo molti negozi indipendenti e



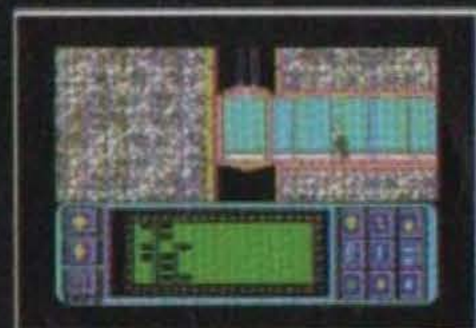
La US Gold fu fondata in questo edificio dove la CentreSoft aveva la sua attività di distribuzione.



La campagna pubblicitaria di OutRun prometteva molto bene, ma purtroppo il gioco non fu all'altezza delle aspettative.

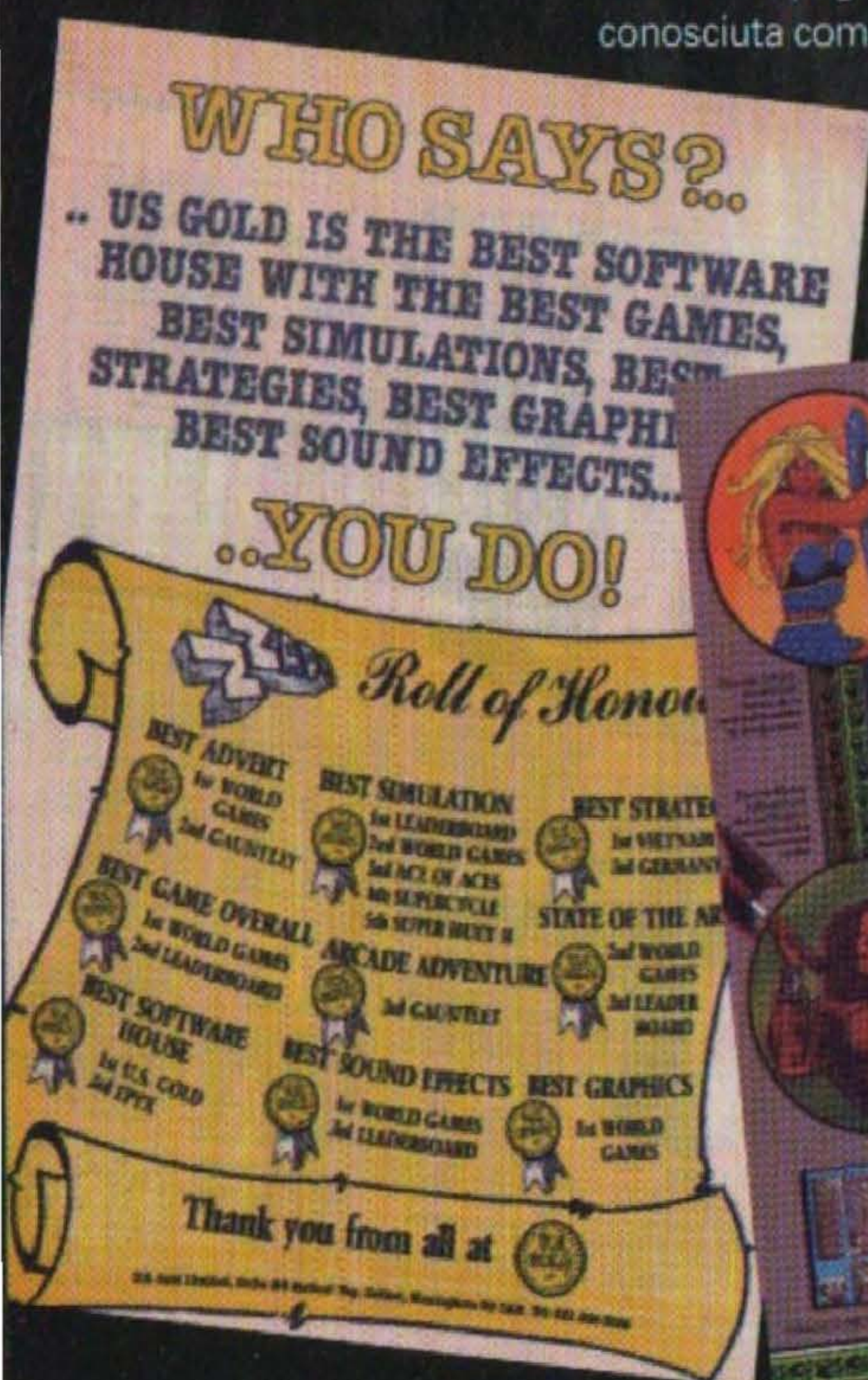
IL MOMENTO D'ORO
IMPOSSIBLE MISSION

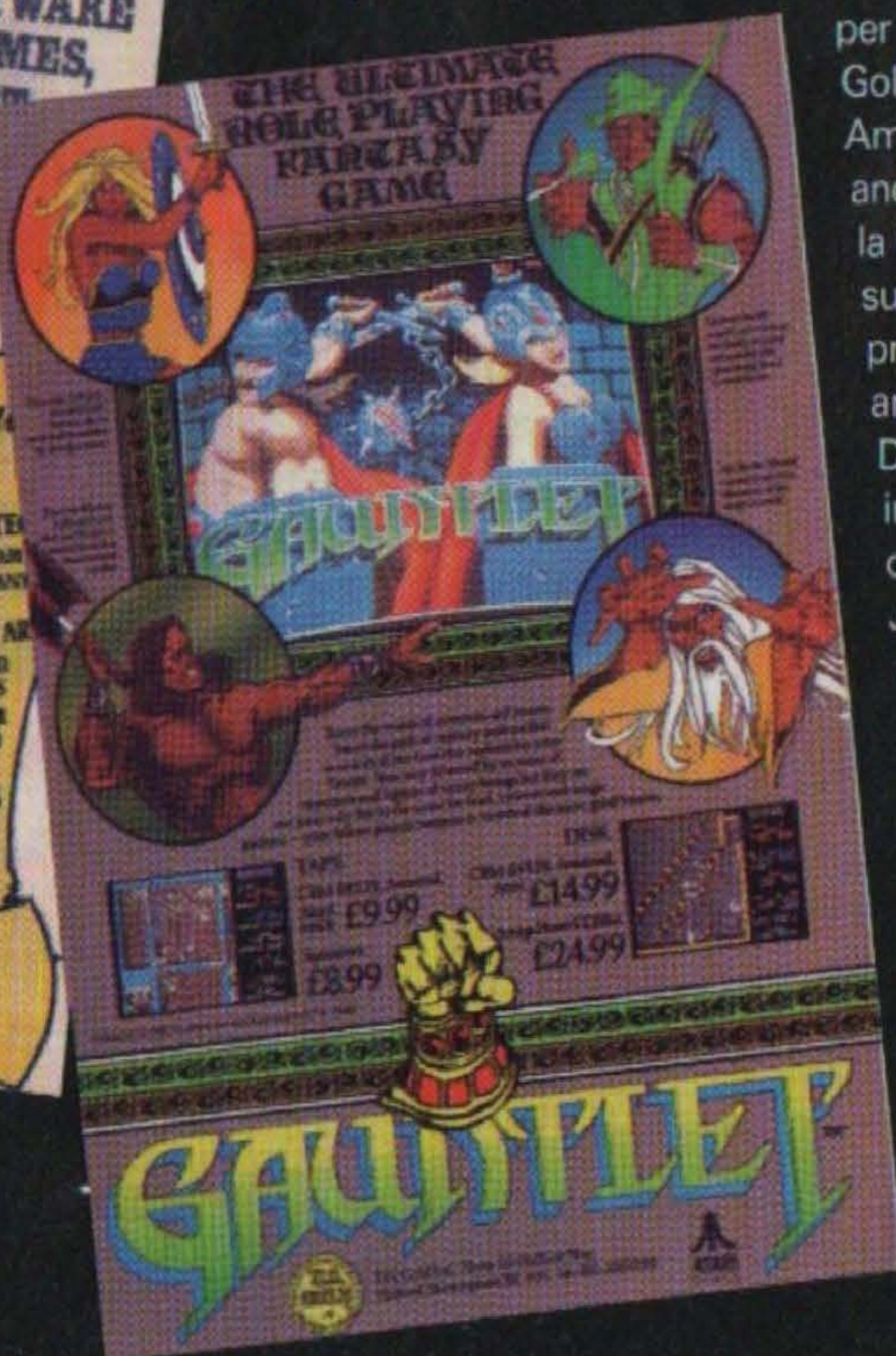
Nel 1986, la US Gold raggiunse l'apice con Impossible Mission, un vero classico della metà degli anni '80. Pubblicando questo gioco in Inghilterra, la US Gold permise a un numero sempre maggiore di persone di impersonare l'Agente 4125 nel tentativo di sconfiggere il malvagio professore Elvin Atombender, attraversandone il complesso sotterraneo in cerca dei codici per il lancio dei missili nucleari.



"BEACH HEAD FU UNA RIVOLUZIONE. ERA MOLTO AVANTI DAL PUNTO DI VISTA QUALITATIVO RISPETTO AI GIOCHI INGLESI ED ERA PER TUTTI I PROGRAMMATORI BRITANNICI UN BANCO DI PROVA. AVEVA UN ASPETTO COSÌ PROFESSIONALE"
GEOFF BROWN

anche la catena di negozi High Street. Inizialmente il marchio vendeva solo giochi Atari, importati dall'America e non fatti o pubblicati da CentreSoft. E venne il momento dell'eureka!... A Salt Lake City, nello Utah un gruppo di sviluppatori chiamato Access Software, guidato dal programmatore Bruce Carver, aveva creato un gioco per il Commodore 64 chiamato Beach Head. Carver era un consulente tecnico che aveva comprato un C64 per 800 dollari e aveva già avuto piccoli successi con una utility grafica chiamata Spritemaster e un gioco chiamato Neutral Zone. Mentre Carvin stava presentando il suo ultimo gioco, Geoff decise di andare in America per visitare gli editori. Aveva 37 anni ed era la sua prima volta negli Stati Uniti, e non era sicuro di che tipo di accoglienza avrebbe trovato. "Stavano tutti facendo grandi affari in America e io venivo da una piccola isola chiamata Regno Unito a chiedere i diritti di pubblicazione dei loro giochi", ride Geoff. Loro effettivamente non avevano nulla da perdere e chiesero solo la garanzia di un certo numero di copie vendute nell'anno e qualche volta un piccolo anticipo. Quando Geoff visitò la Access, era stordito. Si innamorò istantaneamente di Beach Head, e ne strappò i diritti di pubblicazione per l'Inghilterra. Decise che sarebbe stato il gioco perfetto per il decollo della sua nuova compagnia che sarebbe stata conosciuta come la US Gold. Geoff dice: "Beach Head fu una rivoluzione. Era molto avanti dal punto di vista qualitativo rispetto ai giochi inglesi ed era per tutti i programmatori britannici un banco di prova. Aveva un aspetto molto professionale e alcuni editori inglesi rimasero stupiti. Appena lo vidi seppi che dovevo prenderne i diritti e venderne un milione di copie, era certamente la mossa giusta". Geoff voleva fare di più che distribuire semplicemente i giochi di altre compagnie. Voleva pubblicarli e commercializzarli sotto un marchio nuovo, rendendoli disponibili per tipi di computer per cui ancora non lo erano. Da grande fan della musica, Geoff intravide un diverso modo di pubblicare i giochi. Voleva essere simile a un'etichetta discografica e avere diversi artisti. Prendendo Beach Head mise immediatamente in vista la US Gold e l'aiutò ad attrarre altri grandi giochi. In passato è stato paragonato l'effetto di Beach Head sulla US Gold a quello di Tubular Bells di Mike Oldfield per la Virgin. Ma perché la US Gold? Durante il suo viaggio in America Geoff aveva visitato anche la Datasoft, la Synapse, la Cosmi e la Epyx ("oggi suona come un elenco delle prime industrie di giochi ancora esistenti" dice Geoff). Durante la visita alla Cosmi iniziò a parlare di marketing con il proprietario, George Johnson. La Cosmi aveva una collana di musica chiamata Gold Hits, ed entrambi concordarono che era un buon nome per una collana perché evocava un'immagine di qualità. "Avrei dovuto tenere presente questo" dice Geoff, "arrivando in Inghilterra con tutti questi titoli favolosi ero convinto di avere bisogno di un marchio che li unisse in un insieme coerente. Mi ricordo che mi svegliai nel cuore della notte con il nome 'US Gold - All American Software', un pò come 'All American Boy' e così fu. La mattina dopo lo passai ai nostri grafici e spiegai loro tutto. Nelle prime versioni delle pubblicità e nel marketing c'era la dicitura 'All American Software', ma poi presto passò a US Gold". Così come prese i giochi migliori, Geoff prese anche un'altra decisione. Alzò i prezzi dei giochi migliori. "I giochi ai tempi erano venduti intorno alle 4/5 sterline" dice, "decisi di vendere i giochi US Gold al prezzo promozionale di 9,99 sterline in cassetta e supportandoli con intere pagine di pubblicità nelle riviste del settore. Questo ai tempi cambiò l'intera dinamica del mercato". Dopo Beach Head che vendette un milione di copie, la Access fece uscire due sequel, Raid Over Moscow e Beach Head 3. Dopo poco la US Gold pubblicava diversi grandi giochi ogni mese, occupando più di 10 pagine di pubblicità nelle riviste più importanti. Questo portò a un rapporto di amore e odio nelle relazioni tra le riviste e la US Gold. Tim Chaney, direttore dell'amministrazione del marchio della US Gold, dice: "Le riviste erano molto ben disposte perché noi eravamo grandi investitori pubblicitari. Noi non 'compravamo' buone recensioni, ma eravamo svelti nel chiamare e disdire la pubblicità se ci sentivamo maltrattati. Uscimmo da CTW (il numero 1 e l'unica commercializzata) per un anno intero perché non gradimmo qualcosa che dissero di noi. Eravamo tipi permalosi. Erano ancora i tempi delle piccole industrie di giochi: molti piccoli sviluppatori, piccole case di software, gente che esplodeva e spariva poco dopo. Molti erano novellini, facevano il loro colpo migliore - alle riviste piaceva perché anche loro erano così. La US Gold era vista come una triste macchina





Gauntlet dell'Atari fu solo una delle tante conversioni arcade uscita con il marchio US Gold. E anche questa era una conversione ben riuscita.

da soldi di Birmingham che giocava con le regole che aveva creato. C'era molto risentimento; meno nei confronti del nostro successo, più verso il nostro modo di fare. Andava bene per entrambi, conoscete il male inglese". La US Gold divenne in breve l'editore più prolifico in Europa, malgrado non avesse risorse per lo sviluppo e contasse su licenze di titoli provenienti dagli Stati Uniti. Ma questo stava per cambiare.

L'uscita della popolare macchina Spectrum 48k iniziò subito ad avere un grosso impatto sulla US Gold, perché fino ad allora i suoi prodotti erano per l'Atari o il Commodore 64. Dato che il mercato crebbe velocemente per lo Spectrum doveva essere presa una decisione all'interno della US Gold su come indirizzare questo mercato. La risposta era semplice. Geoff dice "Presi la decisione di convertire i giochi per lo Spectrum, il che significava che avevo bisogno di risorse di sviluppo e di tutta la gestione che veniva assieme a esse. La CentreSoft era cresciuta come la più grande compagnia di distribuzione nel Regno Unito e noi fornivamo e distribuivamo giochi per tutti i più conosciuti editori inglesi. Tranne che per Ultimate - Play the Game che era solo per lo Spectrum il nostro più grande fornitore era la Ocean Software, gestita da due ragazzi, David Ward e John Woods, nei loro uffici di Liverpool". Geoff decise che Ward e Woods avevano le migliori risorse e l'esperienza per riuscire a portare i giochi sullo Spectrum. In cambio sarebbero stati coinvolti nelle sorti della US Gold. "Loro accettarono" dice Geoff. "Ora è un fatto semisconosciuto che alcune delle prime conversioni di titoli della US Gold per lo Spectrum fu di fatto programmata dalla Ocean, in collaborazione con la US Gold. All'inizio questa fu una grande idea. Io avevo le conversioni che mi servivano e il solo costo era il successo che la loro compagnia riscuoteva, ma questa situazione divenne problematica in breve". Era una situazione bizzarra. Ocean era il maggior concorrente della US Gold, ma sviluppava i codici per lo Spectrum dei titoli provenienti da Birmingham. La US Gold presto ebbe più titoli e licenze di quanti la Ocean potesse gestire. Geoff dice: "C'era un importante conflitto di interessi tra me e loro per porre la US Gold realmente in cima alle loro priorità. Allo stesso tempo io ero il più grande cliente della Ocean con la mia compagnia di distribuzione, la CentreSoft. Era un insieme molto complesso di relazioni. Fui costretto in questo modo a prendere il comando e iniziare ad assegnare lo sviluppo ad altri Studios per essere indipendente dalla Ocean. Guardando indietro penso che avrei dovuto iniziare a creare un mio team di produzione anziché rivolgermi alla Ocean, ma alla velocità con cui cresceva il mercato avrei dovuto essere velocissimo nel far diventare la US Gold la maggiore delle etichette. Inoltre le relazioni con la Ocean e il loro successo mi portarono dei benefici. Dominammo il mercato per lungo tempo e lavorammo insieme sulla pubblicità, sul marketing e sulle raccolte - infatti credo di essere la prima persona in Inghilterra a creare e



» Da campione di giochi a playtester, la vita di Simon Hadlington è stata dominata dalla US Gold.

COLPI DI FORTUNA

Quando Zzap!64 pubblicò l'avviso per il US Gold/Boys Club Games Championship, tutto il paese saltò su e giù eccitato. E tra quelli che vi parteciparono c'era anche il fiero possessore di un Commodore 64 Simon Hadlington. C'era fermento dappertutto e anche Simon che viveva a Stourbridge respirava quella atmosfera. La US Gold era del posto e aveva una grande presenza ai campionati con la responsabile delle pubbliche relazioni Danielle Woodyatt continuamente in vista. Simon superò la finale di Londra giocando a Bionic Commando su C64 e poi a Roadblasters sullo Spectrum, ma perse alla finale... con l'illustre e famosissimo giornalista Stuart Campbell. Ma Simon aggiunge: "Per riscontro ebbi un lavoro alla US Gold come playtester e a me e Stuart fu chiesto di andare a Parigi per i campionati di giochi europei del 1989 assieme a Julian Rignall e Paul Glancey, e battemmo alla grande francesi, italiani, tedeschi e olandesi. Avere un lavoro alla US Gold era incredibile. I miei compagni di scuola erano molto invidiosi. Giocare per vivere era grandioso". Dopo aver lavorato alla US Gold in un anno di pausa, mentre frequentava la Swansea University gli fu offerto anche un lavoro come produttore che però rifiutò per dedicarsi alla studio. Continuò a fare il playtester coinvolgendo dei compagni di università per farsi aiutare. "Mi domando spesso che cosa sarebbe successo se avessi accettato quel lavoro", commenta.


» "Per me era una guerra. Non volevo esistesse nessun altro" Tim Chaney guarda indietro al suo ruolo al timone della US Gold.

DOMANDA&RISPOSTA
TIM CHANEY
[EX-MANAGER GENERALE DELLA US GOLD]

Tim Chaney si unì alla US Gold nel febbraio 1985 come manager. La CND stava picchettando l'edificio per via di Raid Over Moscow ("Me lo ricordo bene" dice, "stava nevicando"). Nell'estate del 1986, divenne direttore generale. Tim lavorò a tutti i giochi della US Gold tra il febbraio 1985 e l'aprile 1989. Su molti titoli ebbe la licenza per il gioco, trovò i programmatori pianificò il marketing e seguì le vendite.

Retro Gamer: Come valuti i giochi prodotti in America dalla US Gold in confronto a quelli fatti in Inghilterra?
Tim Chaney: Generalmente i giochi americani erano di qualità più alta rispetto a quelli inglesi. Mi ricordo: Beach Head, Raid Over Moscow, Summer Games, Microprose Flight Sims, Super Cycle, Dambusters, Leaderboard, Bruce Lee e Spy Hunter.

RG: Quanto pensi che sia stata influente la US Gold?
TC: Beh, al suo apice noi eravamo l'espressione per circa l'80% dei giochi americani (Broderbund, Activision e EA erano eccezioni), ma continuando l'espansione allargammo gli affari alla conversione di videogiochi con cabinato e lavorando in team con la Atari Games (Gauntlet, 720°, Road Runner ecc.), Sega (OutRun, Thunderblade) e Capcom (Street Fighter ecc.). Ai tempi la US Gold divenne il più grande publisher di giochi in Europa, eclissando la Ocean e la BT, mentre la CentreSoft divenne il più grande distributore in Inghilterra, avendo Menzies e Boots come esclusivisti.

RG: Come è stato lavorare per Geoff ed Anne?
TC: Geoff era il ragazzo delle idee, Anne il pugno di ferro e i numeri. Io ero il ragazzo delle operazioni: mi occupai di gran parte delle licenze, specialmente nel settore dei cabinati giapponesi, del marketing e del team delle vendite. Per i tempi eravamo molto avanti come strategie, marketing, aggressività e arroganza. Per me era una guerra. Non volevo esistesse nessun altro. Eravamo spietati.

RG: Qual era l'aspetto più divertente dell'azienda?
TC: Tutto il divertimento per me era vincere: copertine, grandi recensioni, N° 1 su Gallup, essere competitivi. Dal 1988 avevo un'infrastruttura intorno e delegavo un sacco di cose che ero solito fare da me. Mi annoiava qualsiasi cosa tranne il potere. Lasciai nell'aprile del 1989 per creare la mia personale azienda, la Tecmagik, poi subentrammo alla Virgin e crescemmo da 1.000.000 di dollari nel 1991 a 2.000.000 di dollari nel 1995 ed ero di nuovo al top, ma più maturo e con meno arroganza.

RG: E il peggiore?
TC: Spesso abbiamo preso molti titoli scadenti dai produttori americani, non perché li volessimo ma per fermare chiunque altro volesse affacciarsi sul mercato. Ricordi Zorro, Time Tunnel, BC II Grog's Revenge, Beyond The Forbidden Forest, Superstar Ping Pong, The Goonies e tutti quelli della Strategic Simulations Inc.? Penso di no. E certamente c'era World Cup Carnival...



» Impossible Mission e Winter Games erano solo alcuni dei maggiori titoli della Epix.

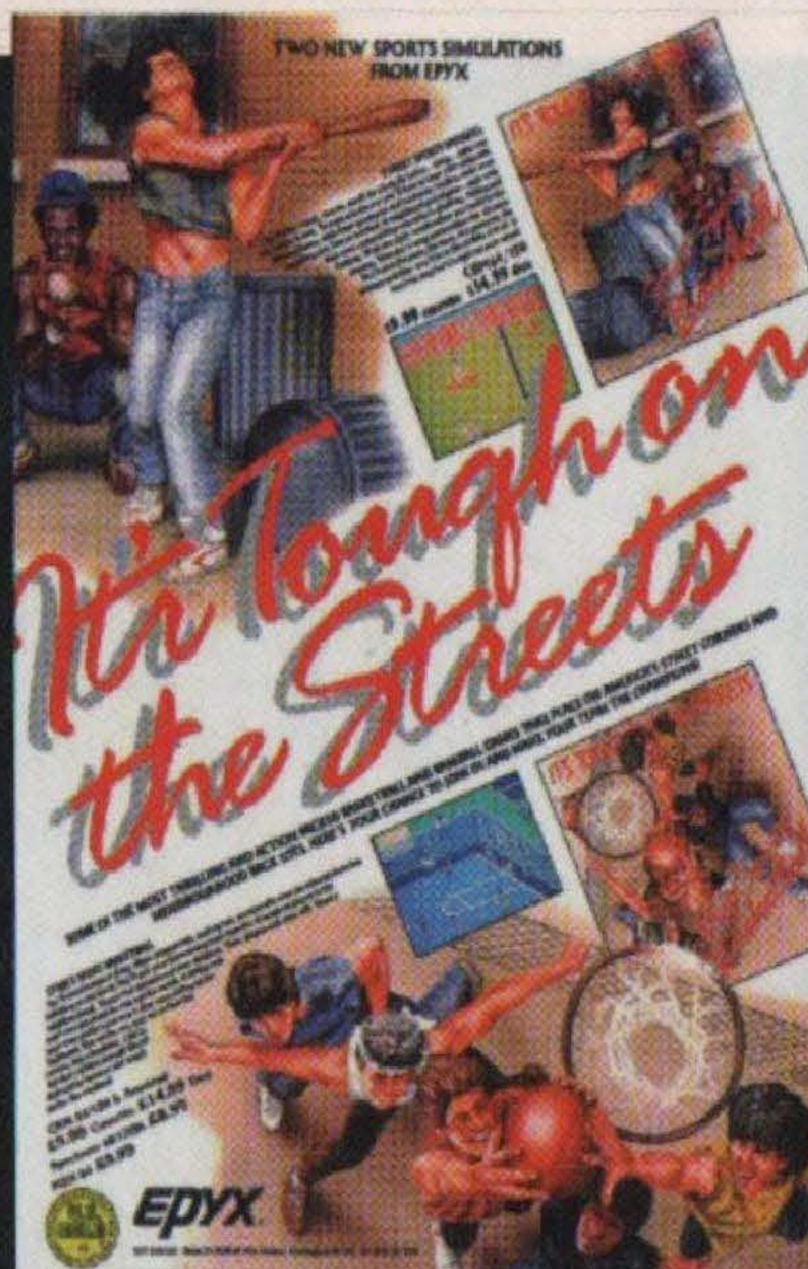
CND vigil at US Gold

West Midlands CND kept a two-hour vigil outside US Gold's Birmingham offices recently to protest against the "emotive nature" of *Raid Over Moscow*.

"Nuclear extermination"

"Kill and maim"

"It's revolting"





» Sicuramente le pubblicità possono sembrare datate, ma è innegabile l'impatto che aziende come la Epix ebbero in Inghilterra.

QUESTO È UN RAID

La US Gold non solo attirò l'attenzione della stampa specializzata - ai tempi anche i giornali nazionali si interessarono a cosa succedeva all'azienda di Geoff. Il gioco più discusso fu Raid Over Moscov il seguito di Beach Head che preoccupò la Campaign for Nuclear Disarm (Campagna per il Disarmo Nucleare).

Il vertice della CND, Bruce Kent, ha passato notti insonni per i contenuti della ROM, che trasformava il tipico gioco in cui si spara agli alieni, nel bombardare con armi nucleari i russi nel Cremlino. Questo non interessava a Geoff Brown che aveva portato il gioco dagli Stati Uniti in Inghilterra. "Un ragazzo senza problemi sa distinguere la realtà dalla fantasia" disse ai tempi. Nondimeno il gioco fu più tardi ribattezzato Raid, quando fu inserito nella compilation History In The Making - The First Tree Years. Egualmente controversa fu la stessa antologia di 15 giochi venduta a 24,99 dollari, che non andò giù facilmente alla stampa specializzata.

» The Red Army è uno dei giochi più controversi mai fatti.

riconoscere la forza delle raccolte". Ci poteva essere un prezzo salato da pagare, diversi milioni di sterline, per rilevarle dalla US Gold quando divenivano pubbliche, ma ne sarebbe valsa la pena. La US Gold ha espanso i marchi che rappresentava come Epix, Access, Datasoft, Cosmi, Microprose, Lucasarts, Synapse, SSI, Origin, Artech (Ace of Aces), Accolade, Sydney (Dambusters), Arena (Dropzone), Atari Games, Sega, Chris Gray (Infiltrator), JV (Mistic Mansion), Delphine (Flashback), Capcom e molti altri produttori inglesi. Uno dei produttori inglesi che lavoravano con la US Gold aveva come struttura un piccolo negozio a Sheffield diretto da Ian Stewart, che aveva un gioco chiamato Monty Mole!

Stewart voleva pubblicare il gioco con la sua compagnia, la Gremlin Graphics. A Geoff piaceva così tanto il gioco che prese una quota dell'azienda e il gioco si avviò a divenire un successo di massa. Dice Geoff: "A quel punto, detenevo la maggioranza all'interno della Gremlin e la rivendetti per una cifra nominale a Ian che aveva sposato il mio manager delle vendite ed era diventato un grandissimo amico. Vedemmo l'azienda che seguiva la corrente e nel frattempo diventammo milionari". La US Gold continuò a essere a Birmingham in un edificio collegato con il magazzino della CentreSoft, ma dopo si sarebbe espansa in Europa e nel mondo. Il dipartimento dello sviluppo e della prova erano al piano terra, dove c'era anche la produzione e le public relations, e la produzione era curata da un ragazzo incredibile chiamato Bob Kenrick che si occupava dei giochi tornati indietro perché non caricavano, fino alla produzione fisica dei dischi o delle cassette. La duplicazione dei giochi della US Gold e degli altri produttori era stata spostata alla Ablex in Telford vicino Wolverhampton, dove si stampavano la maggior parte dei dischi da 7 pollici del paese. L'area dei test e lo sviluppo erano condotti da Tony Porter e Bob Armour (che creò la versione originale di Gauntlet per Spectrum) e poi da Steve Fitton. E per gente come Simon Hadlington, un tester della US Gold, non c'era un posto migliore per lavorare. Dice: "Nessuno programmava in azienda, la maggior parte lo faceva da casa propria, tranne dei gruppi come Tiertex (una grande casa convertita all'uso a Didsbury, Manchester), Probe (un piccolo ufficio a Croydon), Creative Materials (un ufficio a Bury) e Climax (un piccolo ufficio a Fareham). Il testing invece era predominante in azienda alla US Gold o al fianco dei produttori ovunque essi si trovassero specie all'inizio e alla fine dei progetti o quando il tempo scarseggiava. Il passo successivo alla US Gold fu automatico. Gran parte dei giochi era conversioni dagli originali americani, ma il mercato era molto vasto e Geoff aveva sviluppato legami con il Giappone, in particolare con Capcom e Sega. Non c'era nessuna

GAMES REVIEWS

BEACH HEAD
ACCESS SOFTWARE, 1983

» In Beach Head, annunciato come il gioco di guerra definitivo, si doveva penetrare le difese nemiche in un certo numero di battaglie utilizzando forze di terra, mare e aria. Bisognava prendere il nemico di sorpresa o attaccarlo direttamente, e la possibilità di scegliere tra 1 o più giocatori rendeva il gioco vario e divertente. Vantava una grande grafica e dei buoni effetti sonori. Ebbe un impatto positivo.

65%

STRIDER
CAPCOM, 1989

» Un grande e veloce platform d'azione che fu convertito per i computer di casa da Tiertex. La versione per casa era un gran lavoro che catturava lo spirito del gioco originale, anche se non era visivamente e nel sonoro bella come l'originale... Favorito dall'editore Strider, era un gioco con diversi caricamenti, il che voleva dire tante frustranti attese. Ma ne valeva la pena per giocare a questo classico imbattuto.

85%

CALIFORNIA GAMES
EPYX, 1987

» Mentre la Ocean aveva Daley Thompson Supertest Games, la US Gold era sinonimo di Olimpics. Il suo accordo con la Epyx portò dall'America molti giochi con diverse specialità sportive all'interno, tra i quali California Games che proponeva gare di skate, BMX, pattinaggio, sacchi, surf, e freesbee. Un adattamento solido che diventerà un grande successo nelle future console.

70%

FINAL FIGHT
CAPCOM, 1991

» Tristemente, ma sempre cercando di essere fedele all'originale, questo adattamento fu un po' deludente. Anche se la sua grafica era impressionante per larghezza e ricchezza di colori con grandi sprite e uno scorrimento fluido. Una curiosità: per risparmiare sui costi di produzione sul disco da 3 pollici su un lato c'era la versione per Spectrum, sull'altro quella per Amstrad.

65%

"LA US GOLD ERA UNO DEI PIÙ GRANDI EDITORI E A QUEI TEMPI TUTTI VOLEVANO ESSERLE ASSOCIATI E QUESTO VOLEVA DIRE CHE AVEVANO I MIGLIORI GIOCHI, ANCHE DAI GRANDI SVILUPPATORI COME CAPCOM E SEGA"

DANIELLE WOODYATT



» Beach Head sul C64 fu un immediato successo per la US Gold e fu presto portato ad altri sistemi.

versione originale di giochi per cabinati, così Geoff decise di convertirli per l'Inghilterra nei formati britannici. "Ci fu una lunga scia di cabinati come OutRun, Gauntlet, 720°, Street Fighter che vendettero milioni di unità" dice. "Allo stesso tempo presi alcuni dei produttori alla US Gold e iniziammo a creare giochi originali basati su eventi, film, personalità, televisione e marchi. Eravamo follemente innovativi in tutto ciò che facevamo, non avevamo precedenti".

Dopo molti giochi e licenze e milioni di linee di codice, la US Gold divenne una delle più grandi firme del mercato inglese dei giochi e la CentreSoft il più grande distributore. Uffici della US Gold furono aperti in tutta Europa e poi negli USA e in Giappone. Si crearono parecchi imprenditori milionari e molti manager importanti e aziende che ancora sono in affari. Danielle Woodyatt era a capo delle comunicazioni per la US Gold e ora dirige la LunchPR. Dice "La US Gold era uno dei più grandi editori e a quei tempi tutti volevano esserle associati e questo voleva dire che avevano i migliori giochi anche dai grandi sviluppatori come Capcom e Sega. La US Gold è stata la prima a introdurre LucasArts e Westwood in Europa e avevamo grandi legami con la Sega - uno dei maggiori successi fu OutRun. Il marchio fu orgoglioso di fornire il miglior software d'oltreoceano, con Geoff Brown in prima persona che portava i prodotti dall'America. L'azienda aveva esposta la sua prima fattura sul muro all'ingresso!". Nel 1993 ci fu la quotazione pubblica della US Gold e il marchio si avviò a essere acquisito dalla Core Design, i creatori di Tomb Raider. La US Gold fu nuovamente ceduta alla Eidos nel 1997 che successivamente la affossò, ma la CentreSoft è ancora il più grande distributore di giochi dell'Inghilterra. Geoff ore vive a West Hollywood a Los Angeles, e si occupa ancora dell'industria del divertimento. Lo scorso agosto è stato nominato ai vertici della ITVN, una televisione tra i pionieri dell' on-demand via internet. È anche presidente della JPD Software, editrice di software e della ILM che è impegnata nelle licenze per l'industria dei giochi. E se non fosse abbastanza, è a capo della Gusto Games che sviluppa Championship Manager per la Eidos sulle console. Dice: "Il mio unico rimpianto con la US Gold è l'essere stato in giro quando diventammo una società. Non sono stato effettivamente tagliato fuori dall'aspetto aziendale e non ho abbracciato il lato più creativo e imprenditoriale dell'industria dei giochi. A dire il vero alla fine era diventato un po' un treno da cui non potevo scendere, anche se guardando indietro era molto divertente". E aggiunge: "Se guardo indietro è chiaro che la US Gold ha continuato ad avere successo perché finimmo per essere il marchio più grande. Negli ultimi tempi era preferibile essere nostri alleati che essere contro di noi".



CHIPS CHALLENGE
EPYX, 1989

» Un grande successo sull'Atari Lynx. In questo gioco basato su mattonelle e puzzle si impersonava Nerdy Chip, che disperato doveva provare a Melinda il suo valore affrontando 150 livelli di difficoltà usando chiavi, scudi, e scarpe speciali per entrare nel Mental Marvel's "Bit Buster" club di computer. Un grande piccolo puzzle-game che è stato criminalmente trascurato.
85%



LEADERBOARD
ACCESS, 1986

» Malgrado i molti, molti giochi sul Golf fino all'arrivo di Leaderboard, il titolo spicca per essere la prima accurata rappresentazione. Questa magnifica simulazione era facile da giocare e aveva una difficoltà adattabile al punto che si sceglieva di giocare: principiante, amatoriale o professionista, in cui si aggiungevano opzioni come il controllo sul tiro o sulla direzione del vento. Brillante.
90%



GAUNTLET
GREMLIN, 1986

» Questo gioco con passi avanti e indietro regnò per gran parte della metà degli '80. Attraversare i suoi 501 livelli era duro e triste e diventava sempre più annoiante col progredire del gioco, ma questo non fece fallire l'ambizione di convertirlo per tutti i formati in cui è stato pubblicato. La modalità in gruppo e cooperativa erano azzeccate e fecero proliferare molti cloni. Nessuno comunque bello quanto l'originale.
88%



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM
LUCASARTS, 1985

» Attirare la LucasArts fu una mossa brillante per la US Gold e il popolare Indiana Jones era un perfetto mangiasoldi. Sfortunatamente, come molti titoli il gioco era un po' povero con una musica noiosa e un primo livello scarno che non invogliava a proseguire. Quelli che trovavano l'ultimo livello erano andati veramente avanti...
50%



» Un travestimento completo di un gioco che ha meritato tutti i suoi bassi voti.

EVITATO COME LA PESTE

WORLD CUP CARNIVAL

Il più grande imbarazzo della US Gold fu World Cup Carnival. Amstrad Action gli diede come voto 0%. Questo gioco ufficiale della Coppa del Mondo del '86 era identico al terribile gioco dell'Artic World Cup Football del 1984, solamente rimpacchettato con poster e spilla e venduto a 9,95 sterline, 2 più dell'originale! Incredibile!

STREET FIGHTER II TURBO

IL RITORNO DEL RE



- **EDITORE:** CAPCOM
- **USCITO NEL:** 1993
- **GENERE:** PICCHIADURO
- **SISTEMA:** SNES
- **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 10 CIRCA

LA STORIA

Gente, ecco a voi un vero e proprio pezzo di storia dei videogiochi, un titolo che ha fatto scorrere fiumi di monetine e coltivato amicizie e rivalità a base di mezzelune e calci rotanti. Street Fighter II è tuttora un titolo giocatissimo e in molti giustamente lo considerano fondamentale, anche se dopo aver visto lo splendido Street Fighter 3: Third Strike, i suoi antenati possono sembrare veramente troppo "old school". Comunque grazie a Capcom e ancor più a Xbox Live Arcade, è possibile oggi riscoprire il divertimento di Street Fighter II o più esattamente Street Fighter II Hyper Fighting (o Turbo, come lo conosciamo in Europa...). Mentre l'originale Street Fighter II rimane un'esperienza un po' lenta e piuttosto rigida, (bisogna ammetterlo...), Turbo dona al gioco la velocità di cui aveva bisogno e assicura che gli incontri siano sempre piacevoli da giocare. Nuovi costumi, mosse extra e fondali ridisegnati sono solo alcune delle aggiunte fatte da Capcom. Mentre gli ultimi titoli ci hanno offerto più personaggi che mai, special pazzesche e l'ottima aggiunga della parata, un insano match a Turbo può ancora regalare parecchie soddisfazioni. Non c'è bisogno di preoccuparsi di tirare fuori la mossa per la doppia palla di fuoco, non vi lamenterete del fatto che Chun-li e Ken siano troppo sbilanciati (come in Third Strike) e potrete quindi concentrarvi solamente nel padroneggiare l'arte del picchiarsi forsennatamente l'uno con l'altro. Sicuramente i modelli dei personaggi sono un po' datati e le animazioni con il tempo hanno perso un po' del loro splendore. Ma nonostante questi piccoli difetti (che emergono solo a distanza di oltre dieci anni...), la giocabilità di Turbo rimane incredibilmente omogenea. Se avete un Xbox 360 e state giocando alla versione Live Arcade, abbandonerete questa pietra miliare solo quando la grande Capcom farà uscire Street Fighter 3: Third Strike...




KO
63
RYU

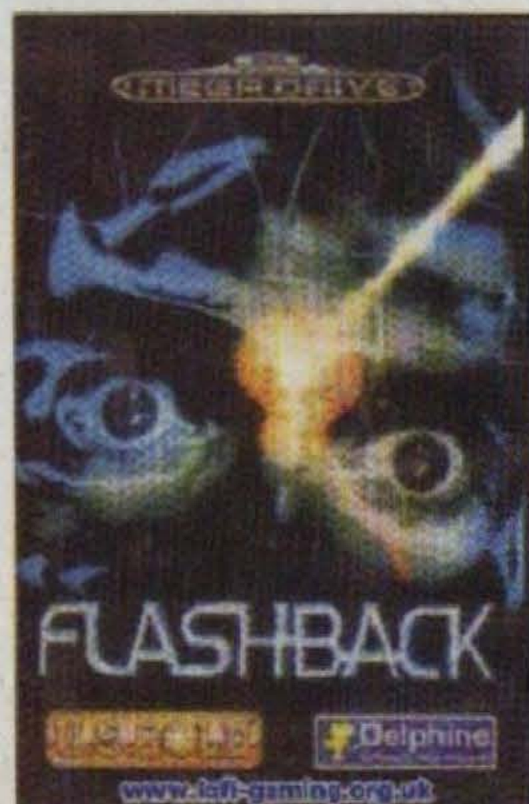
CLASSIC GAME

Alcuni dicono che Perfect Dark e Halo siano i migliori titoli ad ambientazione fantascientifica. Si sbagliano. In realtà il migliore era Flashback, un'avventura platform praticamente perfetta che pose le basi per nuovi standard ai quali i realizzatori di videogiochi dovevano tener testa. Oggi alcuni pensano ancora che il capolavoro della Delphine fosse il seguito di Another World, ma era il "suo" gioco, e mille volte meglio. Dan Curley ne conserva bei ricordi e ci ripensa con una canzone nel cuore e qualche lacrima di nostalgia

DETTAGLI



- **EDITORE:** US GOLD
- **SVILUPPATORE:** DELPHINE SOFTWARE (MEGA DRIVE, AMIGA)
- **USCITO NEL:** 1993
- **GENERE:** AVVENTURA
- **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 5



CLASSIC GAME

FLASHBACK

Il 1992, lo ricordo come se fosse solo quattordici anni fa. Ero seduto nel reparto prova della Tiertex, nel distretto suburbano di Didsbury a Manchester, e avendo trascorso diciotto mesi a provare l'orribilmente offensivo Strider 2 su tutte e tre le console Sega, ero pronto a uccidermi. O a lasciare questo lavoro. E poi, il Dott. John Prince, MD della Thiertex, mi si presentò con una cartuccia Megadrive ROM completa al 95% di Flashback, dicendomi di finirlo e fargli sapere cosa ne pensassi. "Perché" gli chiesi; e lui si limitò a rispondermi: "Ancora non posso dirtelo, prima completalo e poi te lo dirò". In quel periodo il gioco era top-secret. Nessun magazine di videogiochi aveva avuto l'opportunità di provarlo, e perché un gioco sviluppato dalla Delphine fosse finito nelle mani della Thiertex era un vero mistero per me.

In quel periodo tutte le riviste dicevano che questo era il sequel del grande successo in 16-bit Another World. Le uniche due cose che avevano in comune questi due giochi erano la casa di produzione, e il fatto che fossero platform ricavati dallo stampo di Prince of Persia. Flahback era un gioco con un mondo totalmente originale e, come stavo per scoprire una volta inserita la cartuccia ROM nel Megadrive, sarebbe diventato una delle esperienze più strabilianti mai viste nel mondo dei 16-bit. Flashback cambiò il mio modo di pensare ai videogiochi e fu l'esperienza di gioco più cinematica e teatrale che avessi avuto, seconda soltanto a giochi come Metal Gear Solid e Halo. Appena accesa la console, venivate inondati dagli effetti visivi più scioccanti mai visti fino ad allora. Da quel momento, sapevate che tra i produttori la Delphine era pronta a dare spettacolo come gli Harlem Globetrotters, superando i propri rivali in termini di stile e attenzione ai dettagli. Sin dall'inizio potevate vedere quanto fosse inventata la dichiarazione dei giornalisti, che avevano definito questo gioco come Another World 2. A livello artistico, la scena si avvaleva di un pionieristico sistema di grafica vettoriale che, per un sistema privo di qualsiasi capacità poligonale, era la reale testimonianza dell'abilità della Delphine. La prima scena mostrava un eroe non meglio identificato che scappava da una prigione a bordo di una moto volante, che poi veniva colpito e precipitava nella giungla. Si rimetteva in piedi e a questo punto iniziava il gioco. Mentre il verde sfolgorante infastidiva la vostra retina, gli occhi venivano soddisfatti dall'ampiezza della vita di Disperate Dan dopo una gara di mangiatori di torte. Dopo di che iniziavate a muovere qua e là il vostro personaggio, e i vostri occhi strabuzzavano. La Rotoscope Animation, la tecnica di tracciare i contorni dall'azione dal vivo, era stata usata precedentemente da Prince of Persia e Another World, ma nessuno aveva raggiunto quel livello eccezionale di fluidità e complessità. Ogni singolo movimento e azione erano perfettamente suggellati da una fluidità che faceva impallidire l'antenato POP, rendendo delle vere e proprie icone la giacca marrone e i blue jeans indossati da Conrad Hart.

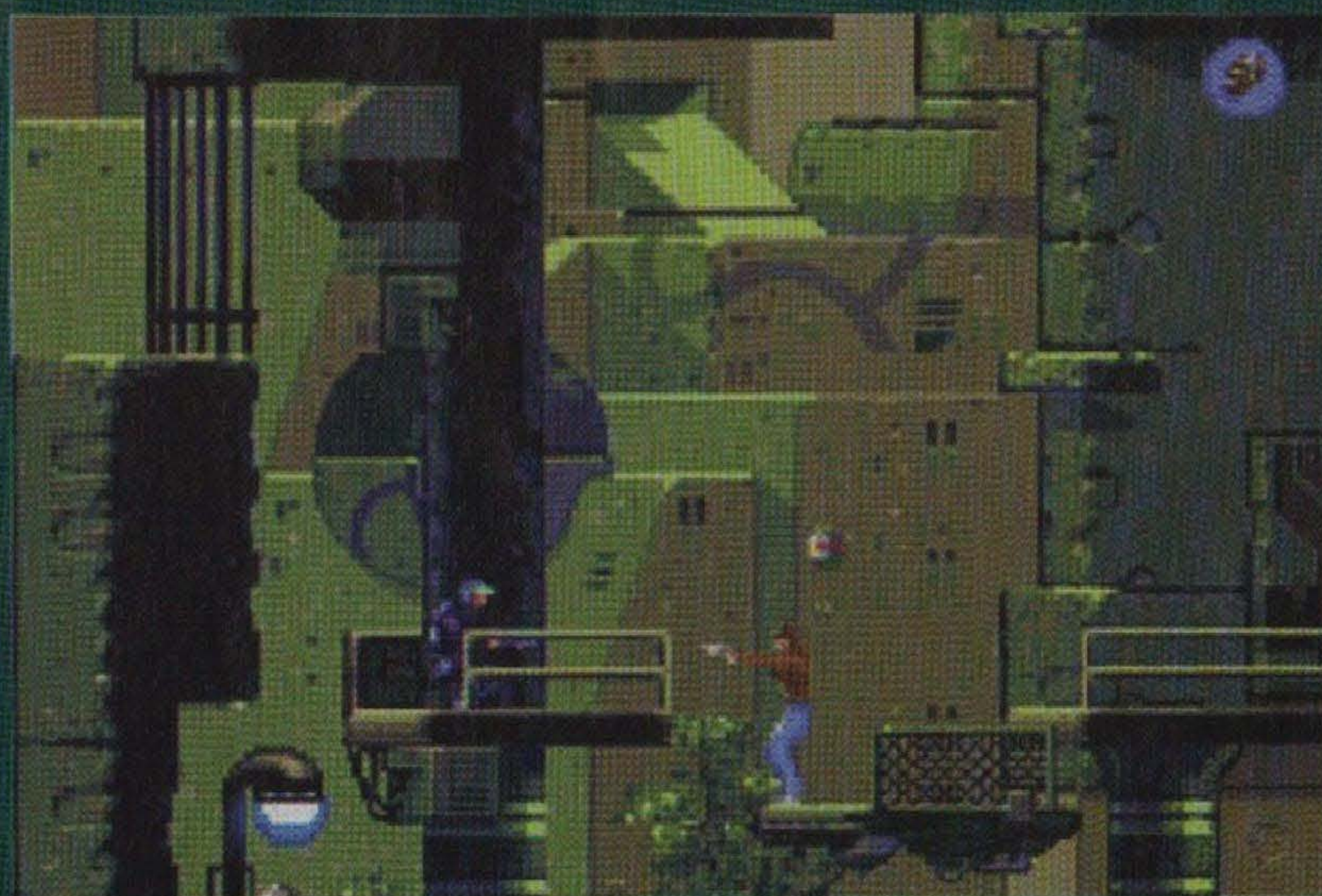
Ma non è solo per quanto riguarda l'aspetto visivo che Flashback ha posto nuovi standard; cambiò completamente il modo di giocare grazie a una storia innovativa, il miglior esempio di sceneggiatura davvero brillante. Il punto di forza maggiore stava nel non dare al giocatore alcuna informazione sul personaggio, nessuna storia, niente, prima di iniziare il gioco. Vi svegliavate nella giungla senza avere la minima idea di chi foste e dove vi trovavate, e non sapevate nemmeno perché eravate finiti in prigione o perché delle misteriose forze maligne vi stavano dando la caccia. Era come se nella vostra mente fosse stata fatta tabula rasa, ed era accaduto proprio questo, perché poco dopo vi imbattevate in un Holocube contenente un messaggio lasciato da voi stessi che vi diceva cosa dovevate fare. È evidente che i disegnatori avevano visto Total Recall, traendone più di uno spunto. Solo quando passate al secondo livello, e incontrate il vostro compagno che vi fa tornare la memoria, la cospirazione prende forma. Eravate un giovane professore che aveva inventato degli occhiali con cui si poteva vedere la densità molecolare, un'innovazione ottica estremamente avanzata, che aveva condotto a nuove scoperte, la più importante delle quali aveva rivelato che alcuni alieni vivevano sulla Terra. Il film "Essi Vivono" di John Carpenter

SUNDAY PORT

Uno dei più bei gadget sui quali Conrad riuscì a mettere le mani fu il superbo mezzo di tele-trasporto. Mentre in tanti giochi è fisso e incorporato al livello, quello di Conrad era portatile e regalava molta profondità al gioco. Poteva lanciarne metà come una pietra, e poi materializzarsi dove atterrava. Dozzine di volte vi trovavate davanti a un puzzle o a un salto impossibile, o una grande caduta letale, e vi ricordavate che il tele-trasporto poteva aiutarvi. Potevate usarlo anche in uno scontro a fuoco, lanciandolo lontano da un nemico e usandolo poi per colpirlo da un'altra angolazione. Era una modalità di gioco molto fantasiosa, che poi è stata copiata un sacco di volte. Tutto il nostro rispetto.



"MA NON È SOLO PER QUANTO RIGUARDA L'ASPETTO VISIVO CHE FLASHBACK HA POSTO NUOVI STANDARD; CAMBIÒ COMPLETAMENTE IL MODO DI GIOCARE GRAZIE A UNA STORIA INNOVATIVA: IL MIGLIOR ESEMPIO DI SCENEGGIATURA DAVVERO BRILLANTE"



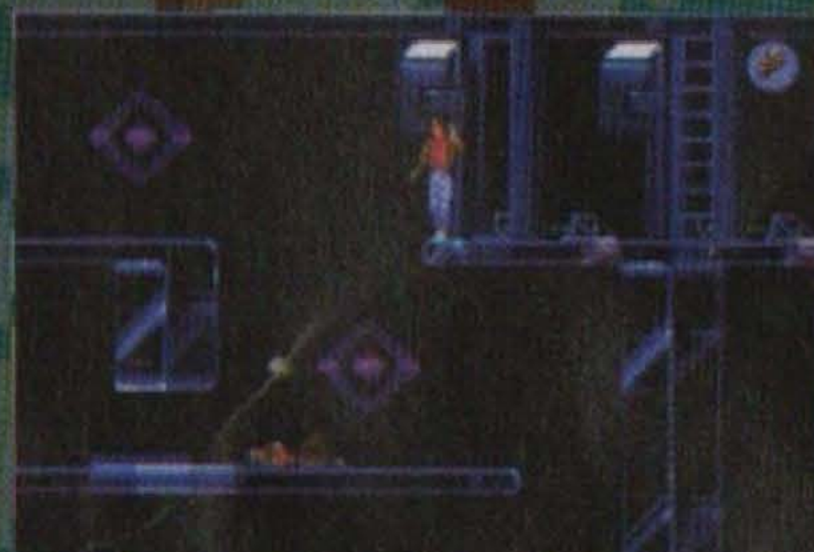
» La prospettiva degli edifici sullo sfondo era davvero sorprendente allora.

FLASHBACK

BLACK OUT

Uscito per PlayStation e PC, Fade to Black fu un grande passo avanti per Conrad. Il suo compito principale era passare alla prossima dimensione accanto a tutte le altre superstar dei 16-bit. Flashback finisce con Conrad che si lascia sprofondare nell'iper-sonno, nella speranza che qualcuno lo trovi nello spazio sconfinato. Viene ritrovato intatto, 50 anni dopo, proprio da quegli esseri alieni dai quali era fuggito, e l'avventura iniziava quando saltava dalla prigione all'astronave aliena. Era una sorta di Tomb Raider, con un sacco di cose da cercare in giro, un po' di sparatorie e arrotolamenti, ma non fu apprezzato come Flashback a causa delle immagini sciatte e della giocabilità noiosa e infruttuosa. Come molti giochi di quel periodo, che risultavano comunque piatti nel tentativo di realizzare il titanico passaggio al 3-D, Fade to Black cercò senza riuscirci di impressionare e accattivare un nuovo pubblico con un'abbagliante tecnologia, invece di far leva sull'eccellente giocabilità che lo contraddistingueva.

"IL SUO SISTEMA DI ANIMAZIONE NON ERA BLANDO; AVEVA UN RUOLO FONDAMENTALE NELLA GIOCABILITÀ. OGNI MOVIMENTO, OGNI CAMBIO DI DIREZIONE, OGNI CADUTA, OGNI SALTO E OGNI MIRA PRESA CON IL FUCILE RICHIEDEVANO DEI TEMPI PERFETTI"



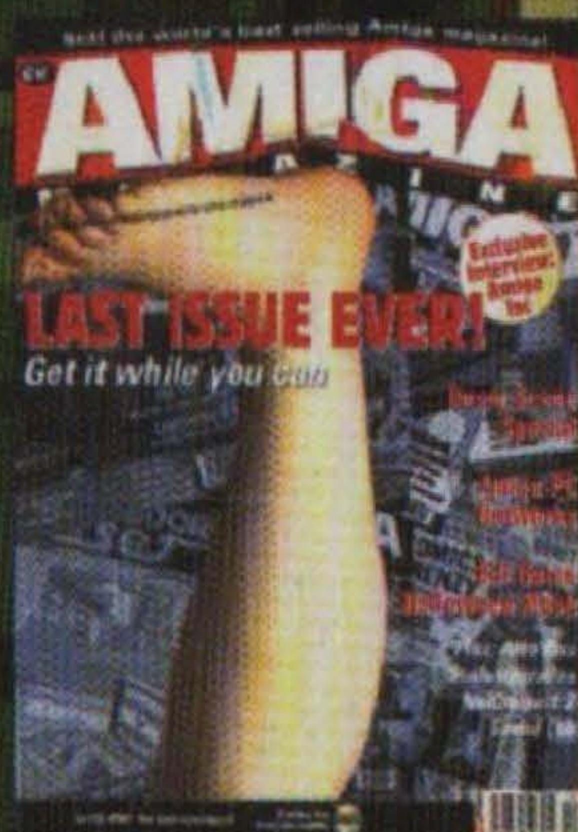
aveva avuto una certa influenza su Flashback. Infatti, una delle ragioni per cui Flashback era un'avventura così grande e sensazionale consisteva nell'aver tratto ispirazione dai migliori dei film di fantascienza, amalgamandoli tutti in un unico, affettuoso omaggio a essi.

Il livello Tre, La Torre, era un vero e proprio omaggio a The Running Man, in cui Conrad doveva farsi strada fino alla cima di una torre occupata dai nemici e costellata di ostacoli, rischiando la vita per la sicurezza della buona TV, in modo da guadagnarsi un biglietto per tornare sulla Terra. La Terra era una Distopya influenzata da Blade Runner, con grandi palazzi grigi controllati da malvagi poliziotti che prima ti sparavano e poi ti rubavano il portafogli. Anche nel coloniale ventre della luna di Saturno Titan, una delle vostre missioni era disattivare e distruggere un robot Replicante che si era separato dal programma e combatteva per se stesso. Aveva sembianze umane e veniva disattivato con una foto. La Delphine non stava rubando le idee di altra gente,sebbene Flashback avrebbe potuto chiamarsi anche "Flashback: Our Favorite Films", portando il rispetto dovuto dall'inizio alla fine. Anche la corsa degli alieni, sul cui pianeta avevate viaggiato, aveva dei poteri morfologici evidentemente ispirati da Morph di Tony Hart. Insieme a tutti gli sforzi grafici, Flashback utilizzava dei magnifici e assordanti effetti sonori che creavano atmosfera e illusione, regalando al gioco un alone di mistero. La giungla era resa viva da versi di insetti, mentre il pianeta degli alieni era caratterizzato da indecifrabili rumori di un minaccioso carattere xenomorfico. A parte queste scene, quasi tutto il gioco mancava di effetti sonori in sottofondo, scegliendo invece di interpretare brevi incantesimi di alta drammaticità quando lo richiedeva la situazione: ad esempio, quando c'era un pericolo in agguato o dovevate affrettarvi a scappare. Flashback fu uno dei primi giochi in assoluto a usare la musica in modo dinamico, infatti più che un semplice ornamento era parte integrante della modalità di gioco. Mettendo un attimo da parte la teatralità, ciò che rendeva Flashback un gioco piacevolissimo erano l'incredibile livello del design e l'ineffabile controllo di gioco, che ricordava più Prince of Persia che Another World. I movimenti venivano calcolati entro blocchi di 16 pixel, una novità per quei tempi che permetteva un controllo molto più libero e realistico del personaggio, e un design dei livelli ancora più avvincente e impegnativo per il giocatore. Questo non era il caso di Another World, in cui i pixel erano disordinati dall'inizio alla fine e regalava un'esperienza di gioco completamente diversa. Flashback vi costringeva a guardare lo schermo, ogni piattaforma, ogni posizione del nemico, ogni ostacolo, ogni interruttore e ogni passo falso, e poi con in mente tutta la lista dei vostri movimenti dovevate

HANNO DETTO:

"LA PERFETTA MISCELA DI ANIMAZIONE DI QUALITÀ E MODALITÀ DI GIOCO SPARATUTTO NE FANNO UN GIOCO IMPERDIBILE"

CU AMIGA





» Per fortuna, avevate un numero illimitato di munizioni, e non dovevate preoccuparvi di raccoglierle.



» Tempi duri per Conrad quando corre nella centrale nucleare cercando di cambiare un fusibile prima che l'intero impianto esploda.



» Un'ottima scappatoia dalla burocrazia che infesta il mondo dei visti e dei permessi di lavoro.





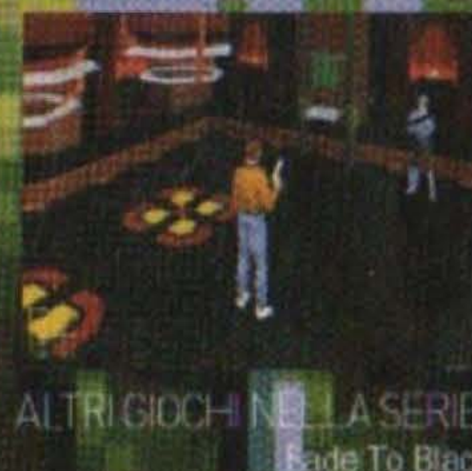
» Il pianeta alieno era terrificante e violento al punto giusto. Un po' come Sunderland.

riuscire ad affrontare le minacce che vi si presentavano. Questo era il bello di Flashback. Il suo sistema di animazione non era blando; aveva un ruolo fondamentale nella giocabilità.

Ogni movimento, ogni cambio di direzione, ogni caduta, ogni salto e ogni mira presa con il fucile dovevano avere dei tempi perfetti, altrimenti sareste finiti a gambe all'aria più in fretta di un ubriaco durante un terremoto. Non si trattava soltanto di imparare a schivare i proiettili, bisognava imparare a usare i comandi in funzione del sistema di animazione. Quando ci giocavate per la prima volta, appariva lento e piatto al tatto, e le lunghe sequenze di animazione facevano sembrare infinito il lasso di tempo trascorso tra il momento in cui pigiavate il bottone e l'azione vera e propria. Ma una volta abituati al modo in cui funzionava, appariva bello e coreografico come una sequenza di arti marziali. Iniziavate a raccogliere oggetti che vi permettevano di atterrare dopo un salto con il vostro fucile in mano invece di dover tirar fuori l'arma mentre eravate ancora a terra (e spesso in mezzo a una sparatoria). L'unione di mosse diverse era un altro elemento aggiuntivo nella giocabilità Flashback. Quando iniziavate il gioco, vi spostavate per le piattaforme con la stessa grazia di una giraffa con il collo rotto, ma una volta imparate le combinazioni di azioni potevate saltare nel gioco come un ginnasta a tutta velocità. Una volta imparati i tempi di gestione dei tasti potevate eseguire lunghi salti azzardati, atterrare in punta di piedi, fermarvi, poi rotolare da una roccia con il fucile per sparare ai cattivi.

Nel lontano 1992, dopo averci giocato per un paio di giorni, alla fine diedi il via a una reazione a catena che causò la distruzione dell'intero pianeta alieno, seguita dalla fuga a bordo dell'astronave. Sono uno dei pochi privilegiati ad aver visto Conrad sulla sua navicella spaziale, perduto nello spazio e che lascia un messaggio prima di sprofondare nell'iper-sonno nella speranza che qualcuno lo trovi e lo riporti sulla Terra. Alla fine, un omaggio di celluloide ad Alien. Alla luce di uno strabiliante ed eccitante livello finale del genere, pregai che non ci volesse tanto per l'uscita del sequel. Dopo 18 mesi di sottomissione a Strider 2, pensavo che chiunque avesse avuto la possibilità di testare questo capolavoro sarebbe stato tra gli esseri più fortunati dell'intera galassia! I miei capi tornarono al dipartimento di prova per prendere la mia recensione sul gioco. Avendo detto loro che era il miglior gioco su Megadrive fino ad allora, chiesi cosa avesse a che fare Flashback con la Thiertex. "Perché ci hanno chiesto di convertirlo in SNES, e tu dovrai provarlo". Fu il giorno più felice della mia vita. Dio benedica te e la tua giacca marrone, Conrad.





ALTRI GIOCHI NELLA SERIE
Fade To Black



» Quei piccoli droidi vi beccavano sempre se saltavate dalle piattaforme troppo presto.



» Ricordate i generatori di scudi sparsi nel gioco? Eccone uno, come omaggio a Conrad.

IL MEGLIO DELLO SVILUPPATORE

BIO CHALLENGE
AMIGA/ATARI ST [1989]

ANOTHER WORLD
AMIGA/PC/SNES/MEGADRIVE [1991]

FADE TO BLACK
PLAYSTATION/PC [1995]





Leisure Suit Larry

I GIOCHI PER COMPUTER HANNO LANCIATO MOLTI PERSONAGGI FAMOSI, CHE HANNO PERCORSO CARRIERE COSÌ IMPORTANTI DA SUSCITARE L'INVIDIA DELLE PIÙ GRANDI STAR DI HOLLYWOOD. MA CE N'È UNO CHE, NONOSTANTE SIA STATO ACCLAMATO DALL'INDUSTRIA E DA SCHIERE DI FAN, NON HA MAI AVUTO LA PROPRIA IMMAGINE STAMPATA SU UN PORTA-PRANZO COMPLETO DI BOTTIGLIETTA. IL SUO NOME È LARRY LAFFER, MA I SUOI AMICI LO CONOSCONO COME 'LEISURE SUIT LARRY'. RETRO GAMER DÀ UN'OCCHIATA AL FENOMENO DI SUIT E VI PARLA DELL'UOMO CHE C'È DIETRO, CHE HA FATTO DEL DIVERTIMENTO E DELL'IRONIA IL LAVORO DELLA SUA VITA

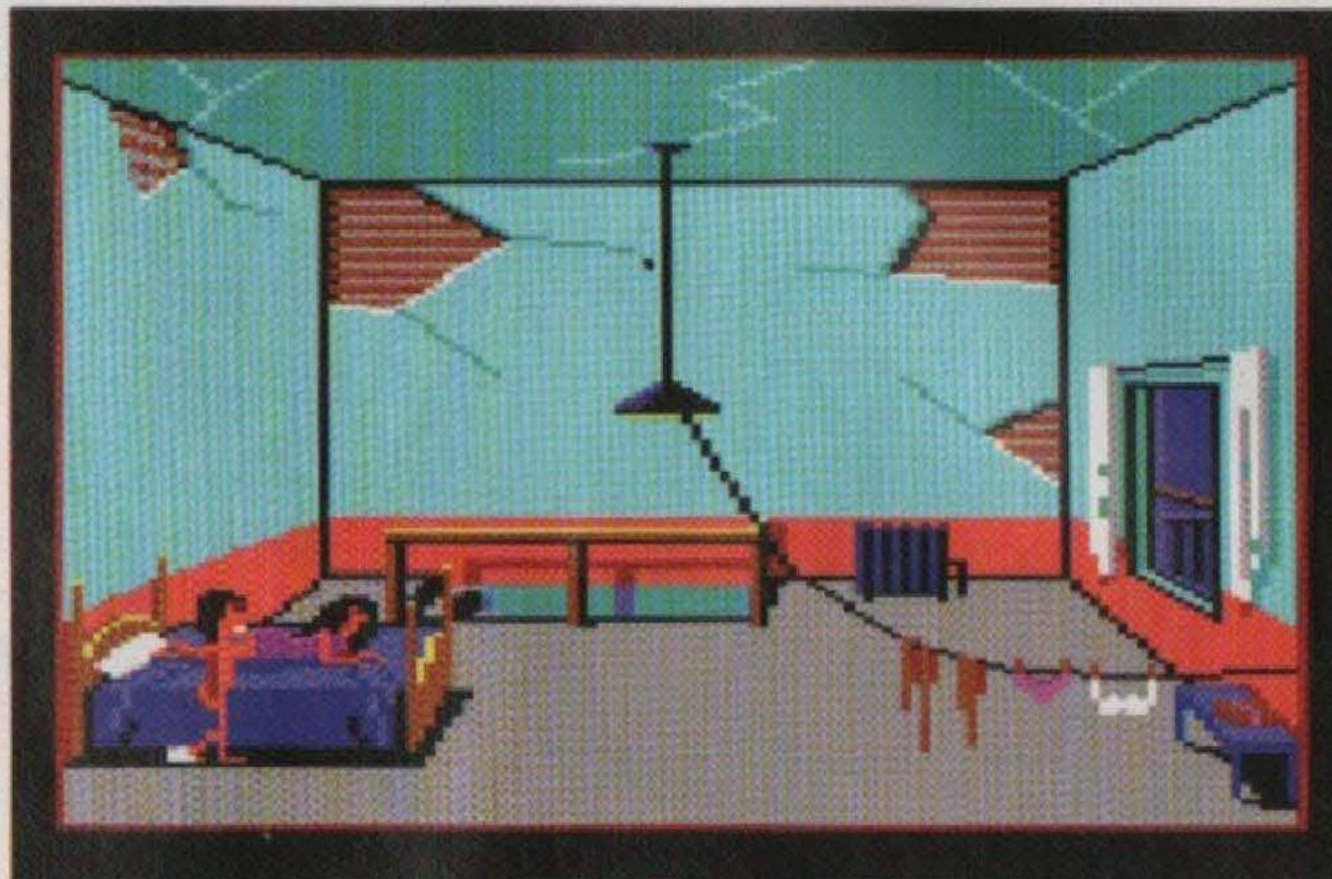
LEISURE SUIT LOWE

Al Lowe è noto perché dice di "essere un povero bambino nero nato a Gumbo nel Missouri". Un'introduzione perfetta per questo uomo bianco della classe media di St. Louis, che non lo descrive come l'imprevedibile e dispettoso comico che è, ma ci dà un assaggio del suo umorismo che altrimenti sarebbe difficile da esprimere. "Lavoravo come insegnante di musica in una scuola secondaria nel 1978, e nell'ufficio del distretto scolastico era disponibile un computer DEC PDP 1170, ma in realtà nessuno lo usava, eccetto forse l'ufficio contabile", ha detto Lowe quando gli abbiamo chiesto come è stato il suo esordio nel mondo dei computer. "Credo che avesse più o meno un Megabyte di RAM, ma era diviso tra 32 utenti, perciò ognuno aveva a disposizione 16k. Comunque, alla pausa pranzo parlai con il tizio che lo aveva in custodia, e lui mi disse di essere sempre alla ricerca di mezzi per ampliare il dipartimento e mi diede un libro sulle basi, che portai a casa e lessi dalla prima all'ultima pagina. Non era molto difficile, ma poi avevo un obiettivo definitivo in mente e sapevo



"NON CAPISCO QUESTA IDEA COSÌ RADICATA SECONDO CUI UNA PERSONA CHE SIEDE DAVANTI A UN COMPUTER O A UNA CONSOLE MANCHI DI SENSO DELL'UMORISMO! CREDO CHE SIA UN MERCATO ANCORA APERTO, MA NESSUNO HA IL CORAGGIO DI TENTARE"

AL LOWE



» Un commento sarcastico, secondo cui il softporn "dovrebbe portare dei vestiti comodi", ha dato vita al libidinoso Larry.

esattamente cosa volevo realizzare, quale doveva essere l'input e quale output.

"Volevo un programma per registrare una gara tra bande musicali!". Si trattava di realizzare il software a casa e poi venderlo porta a porta. Dopo un incontro casuale aduna fiera di software, realizzò che lo stato dell'"edutainment' era pietoso e non c'era paragone con i giochi che aveva realizzato egli stesso in casa. Il mercato era aperto. "Io e mia moglie facevamo delle pieghe sul cartone, e mettevamo i floppy in dei piccoli sacchetti di plastica" ricorda Lowe. "Li portammo alla mostra di un corso di computer e andarono a ruba!". Poi andammo all'Apple Fest, che poi fu l'ultimo Apple Fest, e per il posto più piccolo di dieci piedi per dieci ci voleva un intero mese di stipendio! Rientrammo nelle spese e guadagnammo anche qualcosa, e riuscimmo a incontrare tutti i publisher della Apple II. Tutti dissero 'Tu non vuoi essere un publisher. Fai il disegnatore e lascia a noi il lavoro sporco!'. Realizzai che probabilmente avevano ragione, perché tagliare il cartone, copiare i floppy e spedire i pacchi non era divertente, io volevo solo concentrarmi a realizzare più giochi". Nonostante abbia guadagnato molti soldi, il più grande beneficio per Lowe all'Apple Fest fu che gli permise di attirare l'attenzione dei fondatori della Sierra On-Line Ken e Roberta Williams. Il lavoro di Lowe catturò subito l'attenzione dei Williams perché era molto simile ai primi lavori della Sierra. "Ken Williams passò accanto al nostro stand e gridò 'Ehi Berta! Vieni a vedere! Questi giochi sono proprio come i tuoi'. E per me fu un gran complimento. Non sono sicuro che lei la prese così, ma io di certo sì! La Sierra era il più grande promotore allora, ed era il numero uno in molti campi, ma non avevano software istruttivi. Dissero che avrebbero preso il mio, e dato che la Sierra era a soli 45 minuti da casa mia, mi presero a dirigere il loro dipartimento per l'istruzione. Così per il resto di quell'anno scolastico lavorai a tempo pieno e passai le serate a scrivere software per la Sierra".

LE OTTO ETÀ DI LARRY

Larry è cambiato nel corso degli anni, ma la sua attitudine per la moda non lo è affatto.



1: Non importano i pixel, questo è un elegante vestito di Larry

2: Nella seconda versione il viso di Larry è più definito

3: Ora ha un po' di muscoli e sembra che possa anche picchiare

4: La trasformazione di Larry Laffer in un assoluto perdente è ora completa

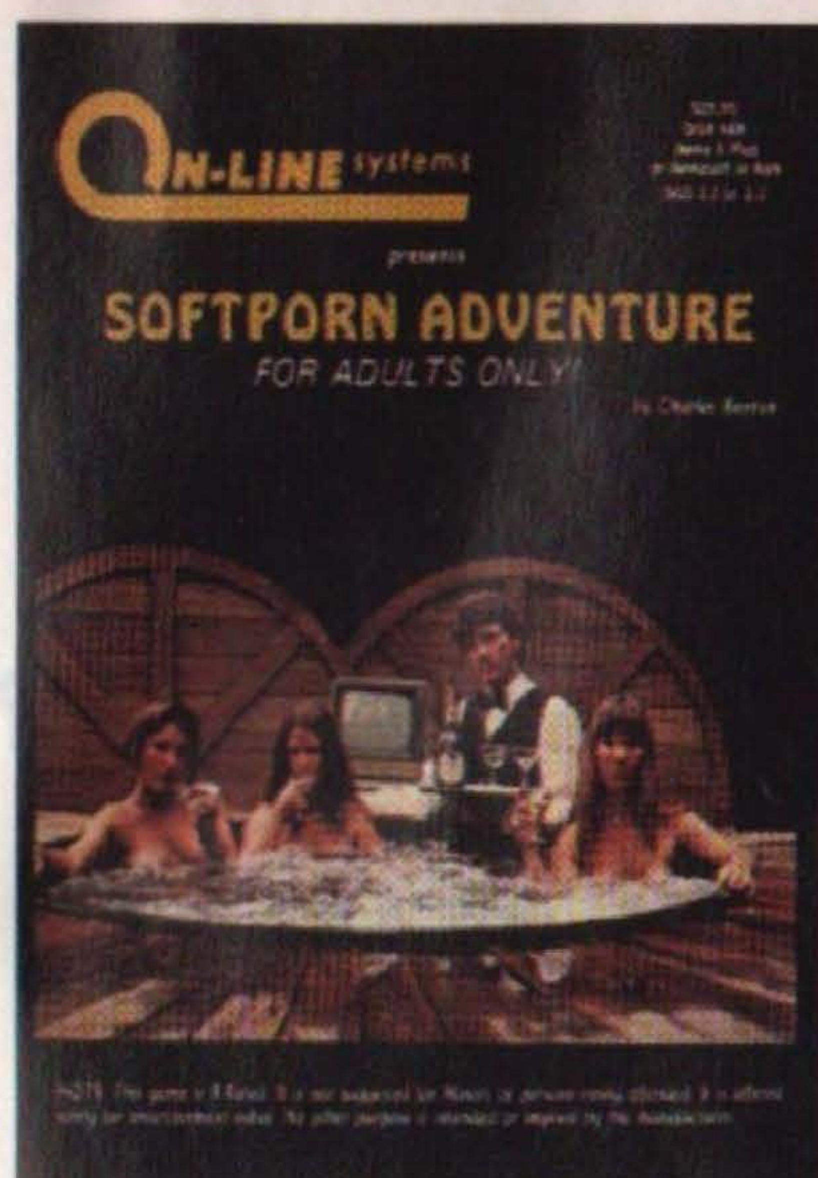
5: Il medaglione e le scarpe sono più piccole, ma ha una bella abbronzatura

6: A parte il colorito più pallido, noi non notiamo differenze. E voi?

7: Il nuovo Larry tirato a lucido, completo di medaglione dell'amore aggiornato

8: L'ultima versione di Larry: come può una donna non cadere ai suoi piedi?

I giochi di Larry si fermano!



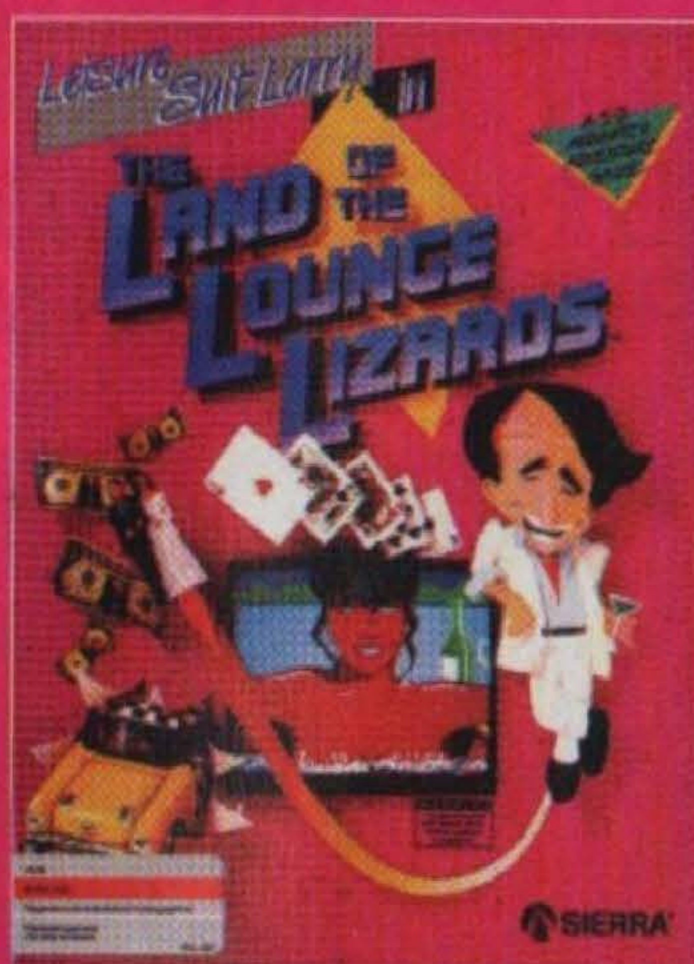
IL SOFTPORN
L'infamia arrivò quando Time Magazine fece apparire Softporn Adventure nella sua prima colonna dedicata al computer. La vasca bollente che appariva nell'immagine era in realtà quella di Ken e Roberta Williams, e se volete una prova è proprio Roberta quella sul lato destro della vasca. La ragazza in mezzo era la moglie di Bob Davis (un designer di giochi che lavorava alla On-Line System), a sinistra c'era una segretaria alle vendite della compagnia e l'avvenente cameriere un po' rozzo con il vassoio in mano era di un ristorante nelle vicinanze. A localizzarlo c'era il motto della On-Line.

Allo stesso tempo, la Texas Instruments aveva fatto grossi investimenti nell'industria dell'home entertainment, ma con secondi fini... "Allo stesso Apple Fest arrivò la notizia che la Texas Instruments si stava tirando fuori dal mercato" ricorda Lowe. "Aveva speso milioni e milioni per comprare i diritti dei prodotti Mattel (come Barbie ecc.), tutti i personaggi Disney, più un altro milione di dollari affinché Bill Cosby fosse il loro portavoce. Ken finì col comprare i diritti di una canzone della TI, invece che della Disney. Così la Sierra riempì il resto del contratto della TI per un anno o poco più, e anche se sembra strano, io ero il software della Disney. All'inizio il franchise della Disney sembrava molto remunerativo; ma alla fine lo fu solo per Topolino! Gli avvocati della Disney avevano scritto nel contratto che alla Disney andavano i guadagni effettivi, perciò noi in pratica avevamo lavorato per niente. Comunque, quando fu rinnovato, volevano ancora più soldi e noi dicemmo: arrivederci, i nostri giochi sono migliori e fanno più soldi".

SOFTPORN, GIOCHI HARD

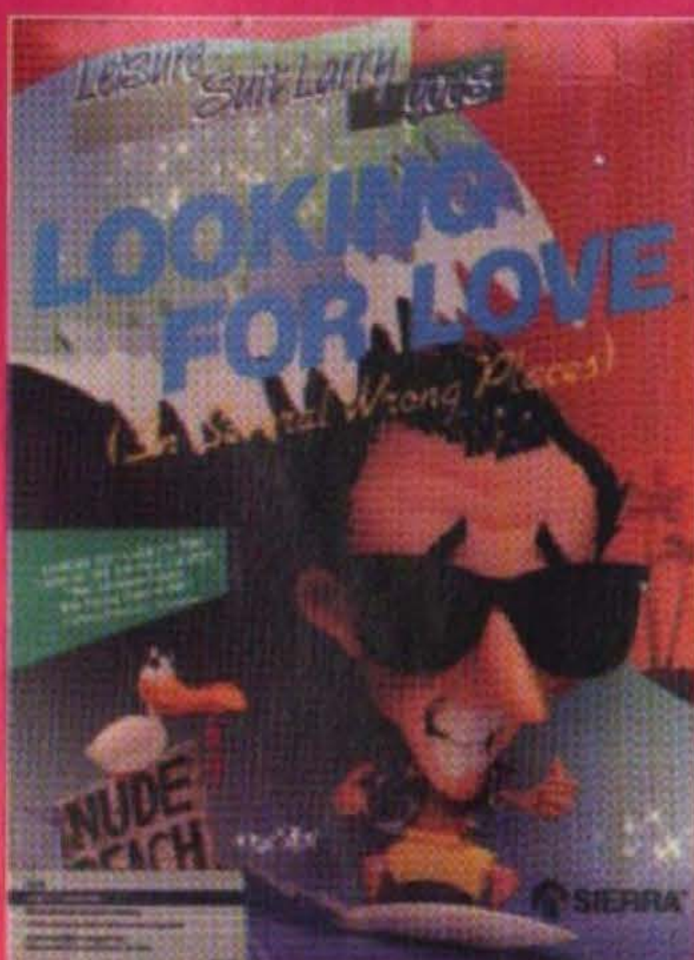
La Sierra On-Line aveva prodotto una serie di giochi d'avventura di alta qualità per diversi anni, compreso il birichino Softporn Adventure, basato su un testo audace. L'obiettivo del gioco era gironzolare per la città di Lost Vagueness e conquistare tre donne in una notte, un compito che richiedeva soldi che si potevano guadagnare giocando alle slot machine disponibili, ai tavoli di black jack e alle varie frivolezze dei casinò.

"Vendeva molto", spiega Lowe. "Dovete capire quanto era popolare Softporn. Quando mi comprai l'Apple II sapevo che tutti avevano una copia di



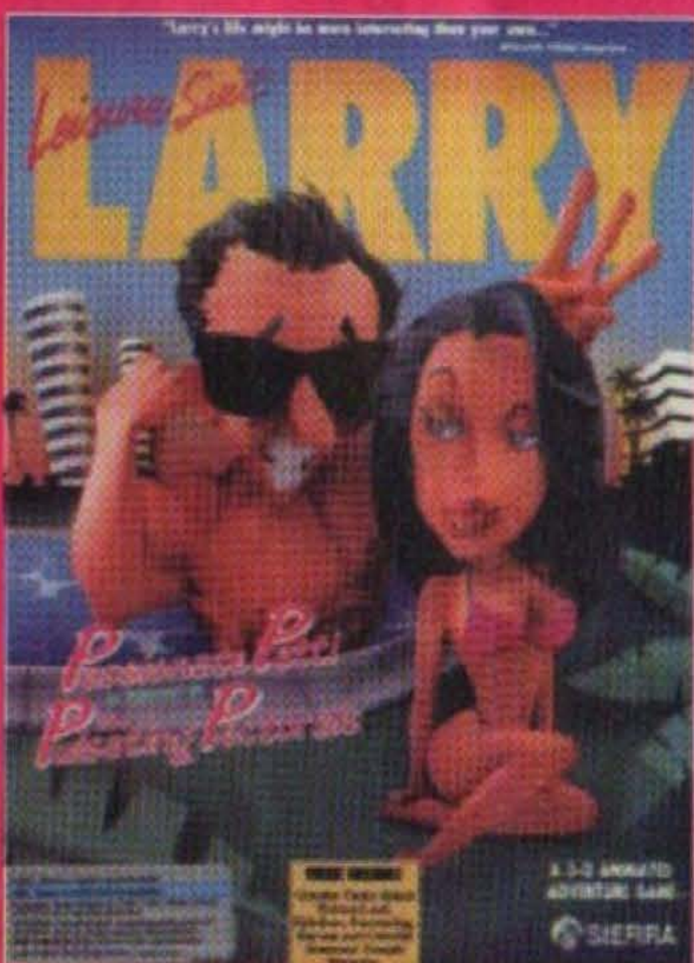
LEISURE SUIT LARRY 1
IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS 1987

L'audace e rivoluzionario gioco della Sierra inizia con il nostro eroe per le strade di Lost Wages, fermamente convinto di liberarsi della sua verginità di quarantenne. Suit deve ottenere l'equipaggiamento adatto alle prospettive di intrattenimento della serata, riuscire a superare il gagliardo ruffiano nel bar di Lefty e raggiungere il suo meschino obiettivo con la moto disponibile. Essendo un gentiluomo socialmente consapevole, Al Lowe ha incorporato una politica sexy alla sua lunga routine: così come il Cavaliere che trova 'la chiave' per entrare nella 'porta' nelle avventure standard, Larry deve comprare un preservativo per entrare... beh, sapete dove. Dopo aver compiuto la sua prima missione sessuale, Larry capisce la futilità della sua conquista carnale e si sforza di andare in giro per la città in cerca del vero amore.



LEISURE SUIT LARRY 2
LOOKING FOR LOVE (IN ALL THE WRONG PLACES) 1989

Dovendo partecipare a un programma TV di appuntamenti al buio, la scarsa parlantina della donna fortunata fa sì che Larry venga scelto per accompagnarla in una crociera a bordo della USS Love Tub. Una sessione celebrativa della lotteria ed ecco che è milionario, pronto a trovare il taglio di capelli perfetto seguito dalla donna perfetta. Perfetto, appunto. Anche se la trama intreccia diverse scappatoie azzardate, focose e lascive femmine fatali, rozzi agenti del KGB e spiagge di nudisti, questo gioco alla fine è divertente per il taglio di capelli di Larry. Producendo un gioco in quel periodo, Al ebbe l'opportunità di procurarsi le storie e i personaggi che alla fine diedero a Larry Laffer la forza di carattere per apparire in altri quattro fortunati seguiti.



LEISURE SUIT LARRY 3
PASSIONATE PATTI IN SEARCH OF THE PULSATING PECTORALS 1989

Inizialmente, Al aveva intenzione di produrre una trilogia, e il terzo episodio racchiude completamente la vita di Larry. Assieme al solito approccio di "salto nel cerchio" per conquistare le pollastrelle, il giocatore viene assalito da tutte le meravigliose visioni del birichino umorismo di Al Lowe: maiali selvaggi, scambio di vestiti, amazzoni lesbiche cannibali, marijuana (per fare le corde di canapa, naturalmente) e nudità in pixel. La serie termina con Larry e Patti che 'cadono' fuori dal gioco e finiscono nel parcheggio della Sierra On-Line (in un delizioso omaggio a Blading Saddles) dove incontrano nientemeno che Roberta Williams. Larry allora si mette al computer per realizzare videogiochi basati sulla sua bizzarra storia. La vita e gli amori di Leisure Suit Larry vengono resi noti. Un'avventura difficile, ma divertente; proprio come ci aspettavamo dal grande Al, che ha portato la saga di Larry a un culmine gratificante.



LARRY'S CASINO (1998)
Al Lowe non ha realizzato solo avventure come dimostra questo gioco. Casinò è un modo per far provare ai fan un'esperienza di gioco diversa, e sperimentare un altro dei mondi di Larry. Anche se il gioco può essere giocato non in linea, il vero punto era connettersi, chattare e fare un po' di superficiale sesso simulato con gli altri giocatori. I giocatori potevano creare delle facce e mostrare le emozioni sul volto del loro personaggio prima di connettersi. Tutti i giochi multiplayer avevano i personaggi seduti in una vasca calda (come nella copertina di Softporn Adventure) e con Larry Laffer come unico impiegato del Casinò, tutta la situazione aveva un aspetto... ben vestito.

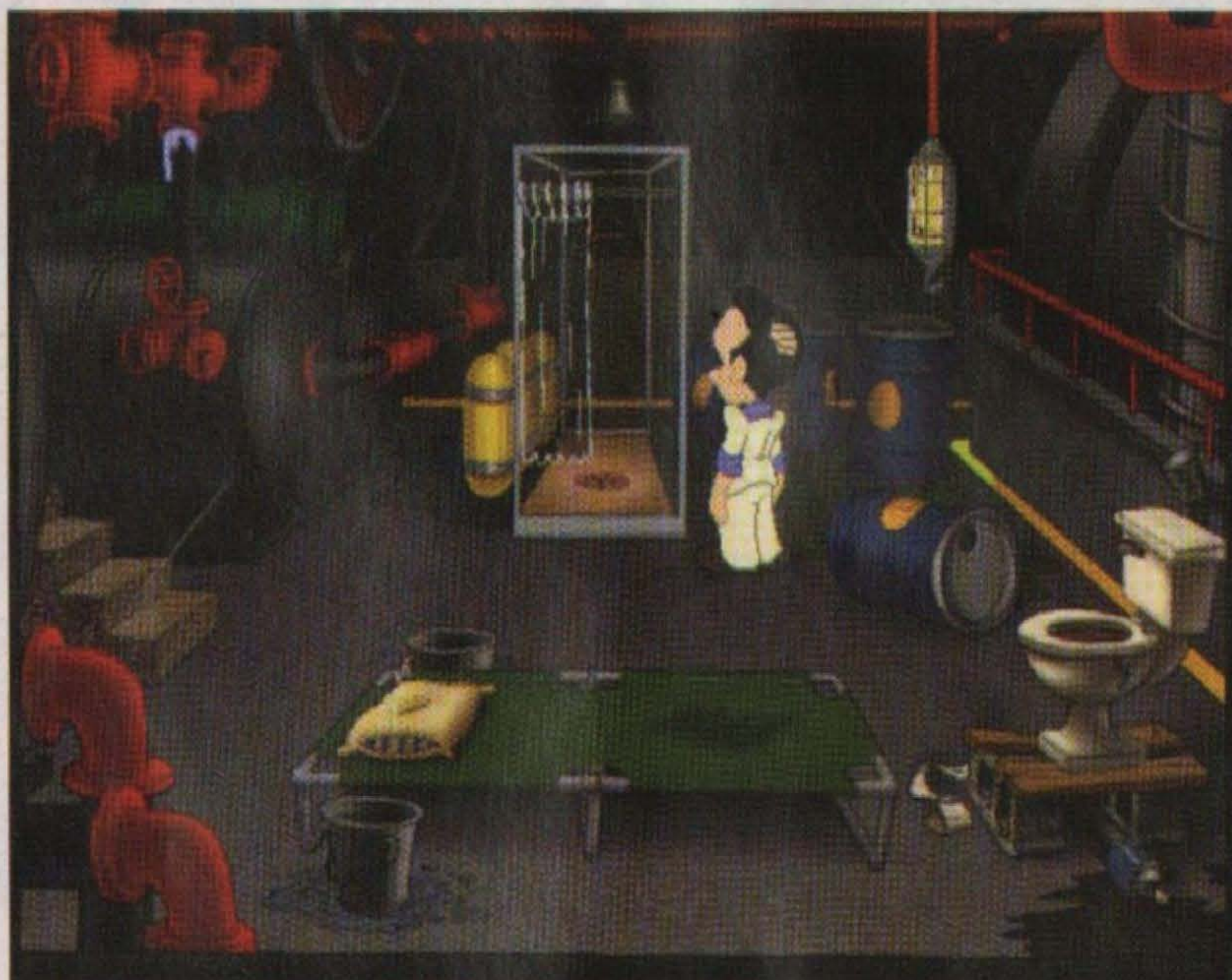
"QUANDO KEN MI CHIESE SE C'ERA QUALCOSA CHE POTESSI FARE, PENSAI CHE GLI INDOVINELLI ERANO CARINI E SEMPLICEMENTE LI RUBAI. QUANDO CI RIPENSO ADESSO, VORREI AVER SPESO PIÙ TEMPO A SCRIVERE QUEGLI INDOVINELLI, VOGLIO DIRE, LE PILLOLE SUL DAVANZALE DELLA FINESTRA? CHE DIAVOLO AVEVO IN MENTE?"

AL LOWE

Softporn. La maggior parte non lo pagava, ma comunque lo aveva. Non c'era alcun umorismo, e non era il migliore scritto, ma Chuck Bentos era soprattutto un programmatore. Il fatto che vendesse era esaltante per lui, e non passò inosservato neanche agli occhi di Ken...".

Decidendo di realizzare un re-design grafico di Softporn Adventure, Williams diede a Lowe carta bianca per creare il gioco della sua carriera. Appena iniziò la lavorazione, Lowe realizzò che ogni tentativo di avvicinarsi al remake di Softporn con una storia seria sarebbe apparso datato e noioso, così decise che una tattica comica basata su un personaggio principale avrebbe reso più credibile il gioco. "Quando Ken mi chiese se c'era qualcosa che potessi fare, pensai che gli indovinelli erano carini e li rubai. Quando ci ripenso adesso, vorrei aver lavorato di più a quegli indovinelli, voglio dire, le pillole sul davanzale della finestra, che diavolo avevo in mente? Quando scriverete l'articolo diciamo che volevo inserire degli elementi di surrealismo". Ops...

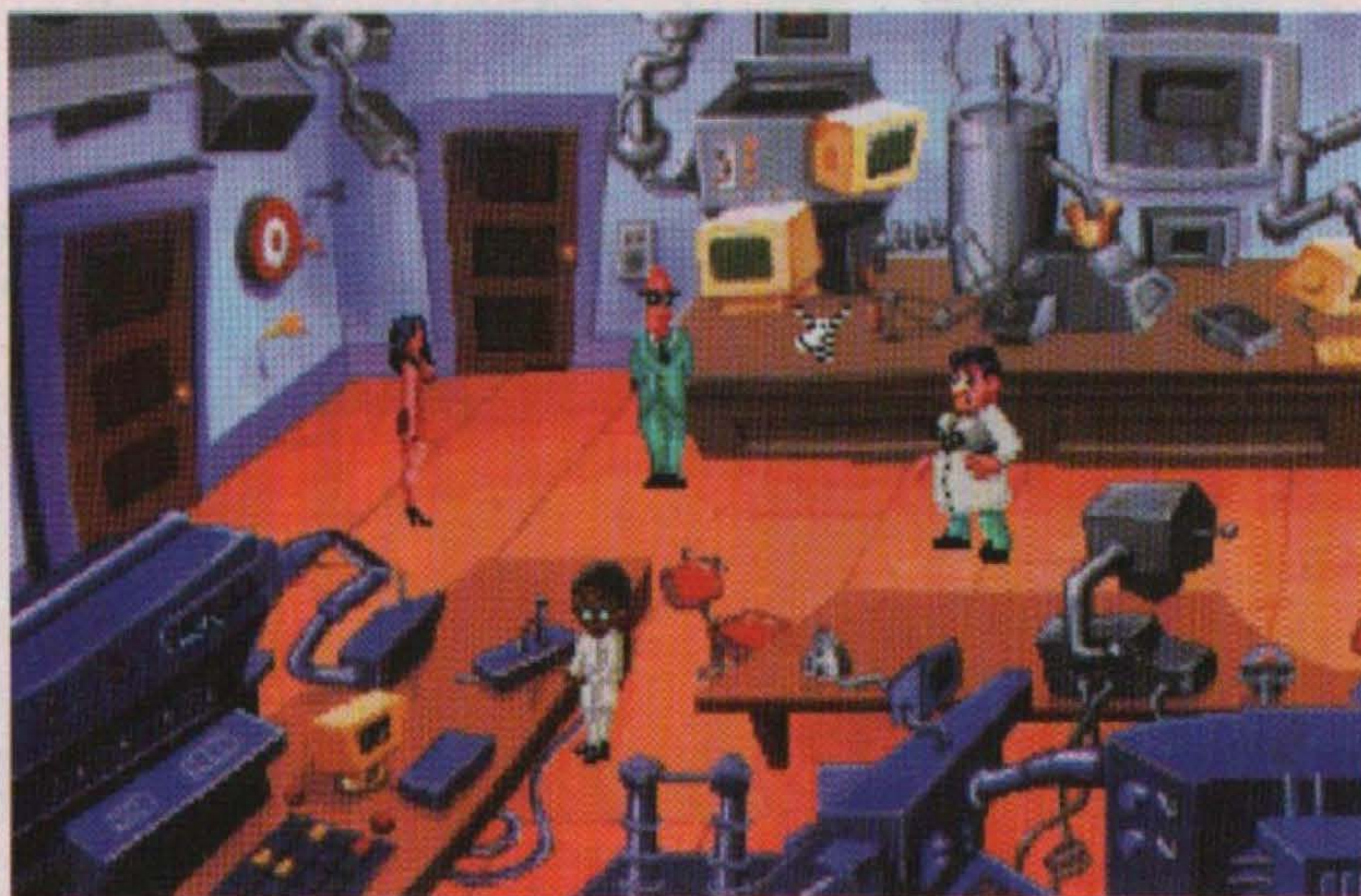
Poco dopo, Lowe aveva commentato che Softporn era così fuori tempo che andava tirato a lucido, una nota che piantò il seme della creatività nella donnaccia da quattro soldi che è il suo umorismo. Questo illegittimo risultato dal rapporto non protetto di un programmatore dotato e un comico lussurioso nacque come l'iniquo, ma adorabile, Larry Laffer. Diversamente da altri eroi di videogiochi del tempo, Larry non era un tipico esempio di forte e morale eccellenza umana, ma piuttosto un quarantenne perdente, disperato e libidinoso. Leisure Suit Larry: In the Land of the Lunge Lizards uscì nel giugno del 1987, registrando le peggiori vendite iniziali mai capitate alla Sierra On-Line. Con soli 200 articoli venduti nel primo mese, sembrava dovesse ottenere gli stessi risultati pietosi nelle vendite che il protagonista aveva in amore. Si iniziò a parlare del contenuto 'adulto' di questo gioco e del fatto che fosse disponibile su Radio Shack e le vendite raddoppiarono ogni mese per un anno. All'inizio dell'88, Leisure Suit Larry era diventato un numero uno, e per una meravigliosa settimana a luglio, altri due giochi prodotti da Al nel tentativo di redimersi avevano affiancato Larry nella classifica, confermando Al Lowe come l'uomo giusto per quel lavoro. Al disegnava Leisure Suit Larry in modo che l'interazione con i personaggi e con le storie richiedesse una mentalità da bar più che un approccio logico e analitico, che i fan delle avventure sperimentavano in genere. I personaggi che circondavano Larry erano più umani di molti altri visti sul computer: ubriachi, furfanti, cercatori d'oro, criminali - erano tutti lì per complicare il più possibile la vita di Larry. I giocatori venivano sempre trascinati verso nuove e inusuali avventure e quando la giostra di Leisure Suit Larry iniziò a girare, i fan crebbero enormemente. Nel 1987, la creazione di Al vinse un premio molto ambito della Software Publishers Association per il miglior gioco d'avventura, e apparve in testate prestigiose come il New York Times, Rolling Stone Magazine e Playboy (e ora, naturalmente, Retro Gamer).



» Lowe ha lavorato a Suit Larry 7: Love for Sail, con oltre 13 membri nel suo staff. In questo caso è stato un numero molto fortunato.



DOV'È DILDO?
Leisure Suit Larry 7, oltre a essere pieno di folli metodi per umiliare il nostro lascivo personaggio, ha anche una parte 'monella' nel gioco che contiene una parodia del libro per bambini Where's Waldo? In questo titolo dall'aria salubre i giocatori vincono dei bonus extra scoprendo le 32 facce felici di dildo nascoste sulla nave. L'idea fu inserita all'ultimo minuto, dopo che il gioco aveva superato il controllo qualità. I 32 dildo furono l'unica cosa che ebbero il tempo di inserire prima di distribuire il gioco. Impertinenti!



» Leisure Suit Larry 5 fu il secondo gioco della serie che permetteva il controllo di due personaggi: Larry e la focosa Patti.

LARRY TORNERÀ MAI?

La Vivendi ha recentemente distribuito un nuovo Larry in 3D (Magna Cum Laude) in cui ci sono gli sbarbatelli amici del college del nipote di Larry. Nonostante la massa di fan, il nuovo gioco ha avuto un successo limitato e le recensioni non sono state molto buone. Ci ha sorpreso sapere che Lowe non ha dato alcun input creativo al gioco. "Ho sempre sentito di vivere una vita affascinante", dice senza rimorsi.

"Sembro sempre in cerca di un parcheggio

I giochi di Larry si fermano!

RICORDATE QUANDO...



LARRY FACEVA UNA TELEFONATA OSCENA
Il giocatore rispondeva al telefono a pagamento fuori al Quickie Mart, la National Hotline Sex Survey fa delle domande indiscrete, e le risposte sono tra voi e la vostra coscienza. In una seconda chiamata un misterioso tizio vi offre una serie di riconoscibili fantasie, adatte a ogni singolo giocatore.

davanti alla porta di fronte, ho una moglie con cui è meraviglioso vivere e che tiene testa a tutte le mie idiosincrasie, ho due bambini bellissimi e, sapete, grazie a Dio i miei rapporti con la Vivendi sono andati a monte. Io dissi 'Sono letteralmente a dieci minuti dai vostri uffici - sto a casa tutto il giorno. Sono in pensione!'. Non so se non erano sinceri, o non riuscivano ad accettarlo o cosa. Non li ho mai più sentiti. Mi dispiace, ma penso che quel gioco fosse imbarazzante e sono contento di non aver partecipato alla sua realizzazione".

Ora Al passa la maggior parte del suo tempo libero curando il suo sito comico (www.allowe.com), giocando a golf, suonando il sassofono nella sua jazz band e godendosi la sua famiglia. Mentre le case produttrici continuano a produrre aggiornamenti di classici, Al è già stato tentato da una dozzina di offerte per ritornare alla creazione di videogame. "Penso che l'unica sarebbe trovare un produttore che vuole realizzare prodotti di prima classe, in modo professionale e con umorismo. Quello potrebbe tentarmi anche se sono in pensione, sicuramente. La gente astuta nelle industrie crea ciò che vogliono i giocatori. La gente ama ridere al cinema e in TV, perciò non capisco perché c'è quest'idea secondo cui chi sta seduti davanti a una console o ad un computer non abbia il senso dell'umorismo! Credo sia un mercato ancora aperto, ma nessuno vuole rischiare".

SE VOLETE GIOCARE CON LEISURE SUIT LARRY...

PROVATE QUESTO...

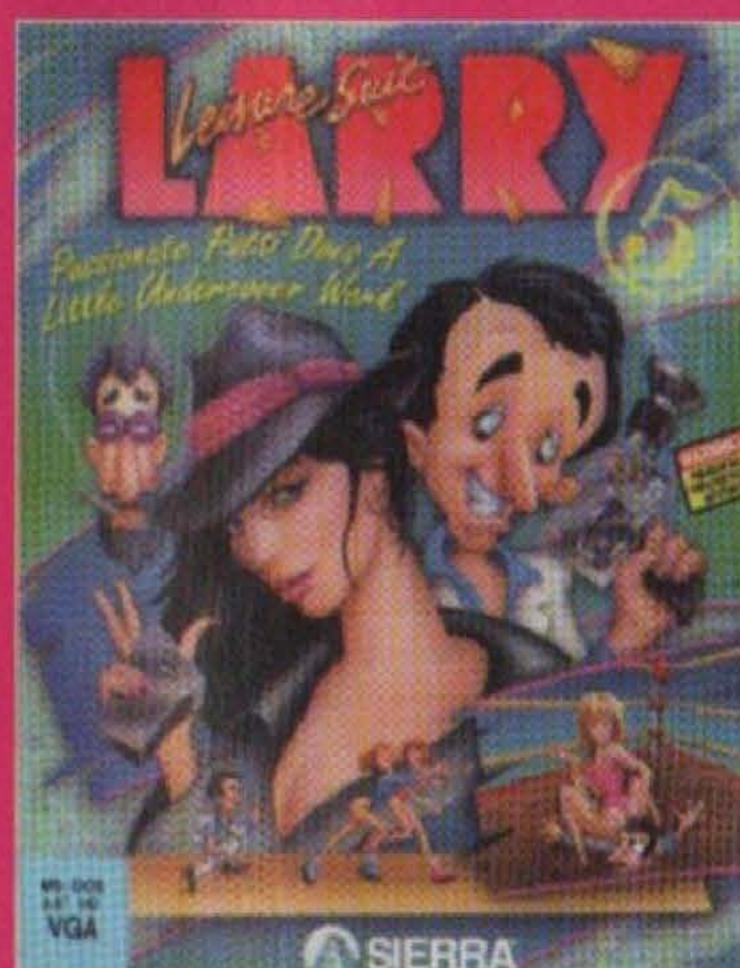


LA PARTE PIÙ GROSSA DI LARRY
Siamo quasi tentati di dire che l'originale è migliore, e si qualifica come il vero e proprio Leisure Suit, ma LSL7 Love for Sail vince. Pieno di ridicole, imbarazzanti e divertenti situazioni per il conquistatore mezzo scemo, contiene anche dildo nascosti, un viaggio per un acido o una partita al lancio di ferri di cavallo. Yeah, baby!



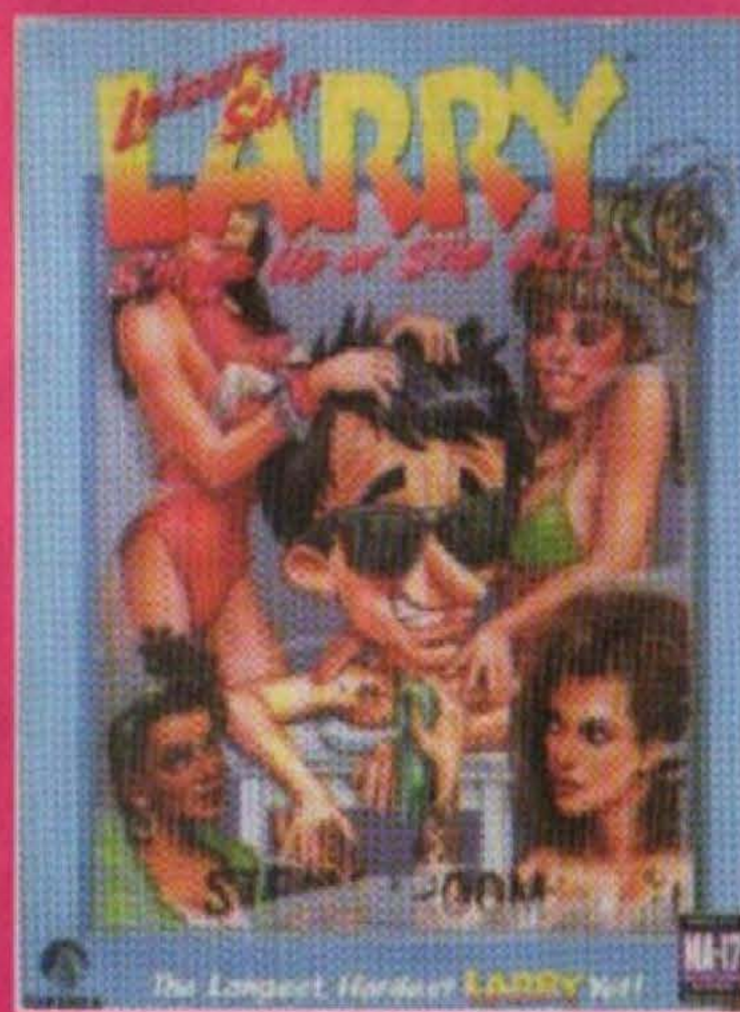
LEISURE SUIT LARRY 4
THE MISSING FLOPPIES 1989-91

Imbarazzato dal suo coraggio nel finire una storia senza lasciare scappatoie, Al non aveva la chiave per sbloccare la porta sul futuro di Larry.
Siccome la fortuna ce l'aveva, un'incontrollata dose di sarcasmo gli diede l'idea di saltare l'episodio 4 e passare direttamente al 5, ignorando completamente il fatto di continuare la storia con una certa sincronia. Ebbe anche l'opportunità di incasinare la testa dei fan facendo loro pensare che avevano perso il gioco per il quale avevano atteso tanto, e a giudicare da alcuni commenti nella community del gioco d'avventura su Internet, le innumerevoli battute di Al fanno ancora effetto. Ne sarà orgoglioso!



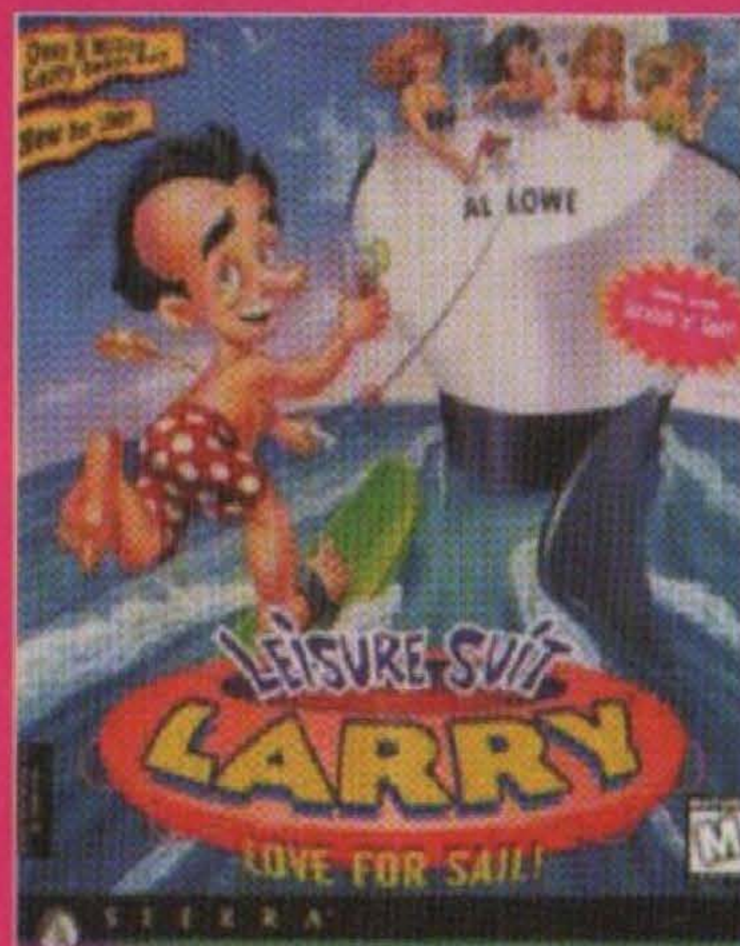
LEISURE SUIT LARRY 5
PASSIONATE PATTI DOES SOME UNDERCOVER WORK 1991

I criminali, orgogliosi del remunerativo contrabbando di droga, sono infastiditi dal calo di vendite nella pornografia. Deciso che è colpa delle compagnie televisive che gestiscono il linguaggio osceno nei diversi canali, fondano la Conservative Against Nearly Everything (basata su una vera azienda californiana oltraggiata dal primo gioco di Larry) che può fare la legislazione per regolare la televisione. Indovinate un po' chi lavora in questa compagnia? Lavorando come revisore di nastri alla PornProCorp, Larry deve trovare una hostess per il nuovo show della compagnia, America's Sexiest Home Video. Con telecamera nascosta e trasudante fascino, deve procurarsi i filmati di tre donne sexy senza che loro lo sappiano. Questo porta Larry a una lasciva avventura sulla nudità pubblica, la lotta nel fango, l'igiene dentale e ancora nudità pubblica. È una bellissima satira dell'industria dell'intrattenimento e fu il biglietto di Larry per tornare a fare cose imbarazzanti.



LEISURE SUIT LARRY 6
SHAPE UP OR SLIP OUT 1994

Il prossimo episodio dell'alter ego di Al ritorna all'originale obiettivo di Larry di fare conquiste sessuali. Non più alla ricerca disperata dell'anima gemella, ma solo un'umiliante serie di persone rimorchiate nei bar facendo il servile, nel tentativo di penetrare l'innominabile femminino. Mentre cerca talenti su una spiaggia, Larry viene preso all'ultimo minuto come sostituto per il gioco televisivo Stallions. Poi vince due settimane alla Costa Lotta Health Spa, ma non ha intenzione di mettersi in forma in modo normale. Il gioco uscì in due versioni. Una su floppy contenente frasi di testo e bolle, e l'altra su CD, che offriva un'alta risoluzione e frasi registrate in modo professionale. La Sierra e Al passarono molto tempo a cercare attori per la voce di Larry 6, e il lavoro è più che evidente nel prodotto finito.

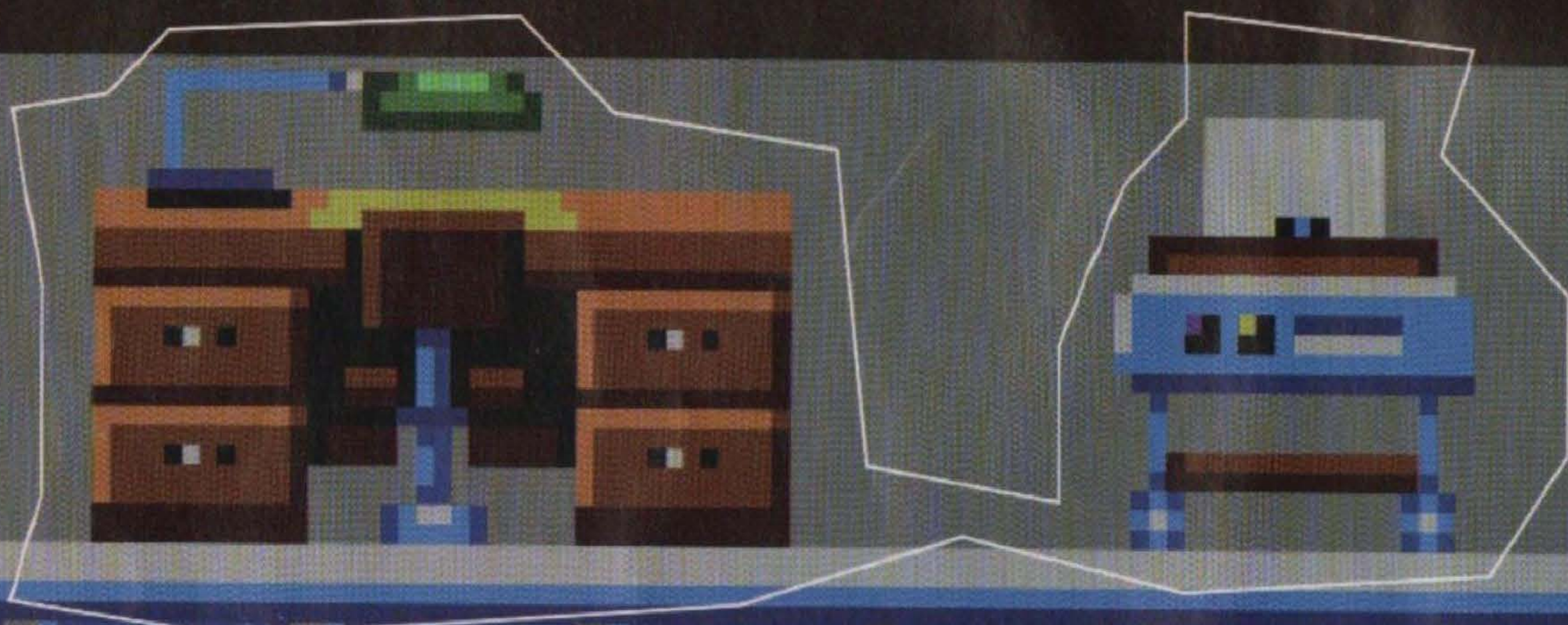


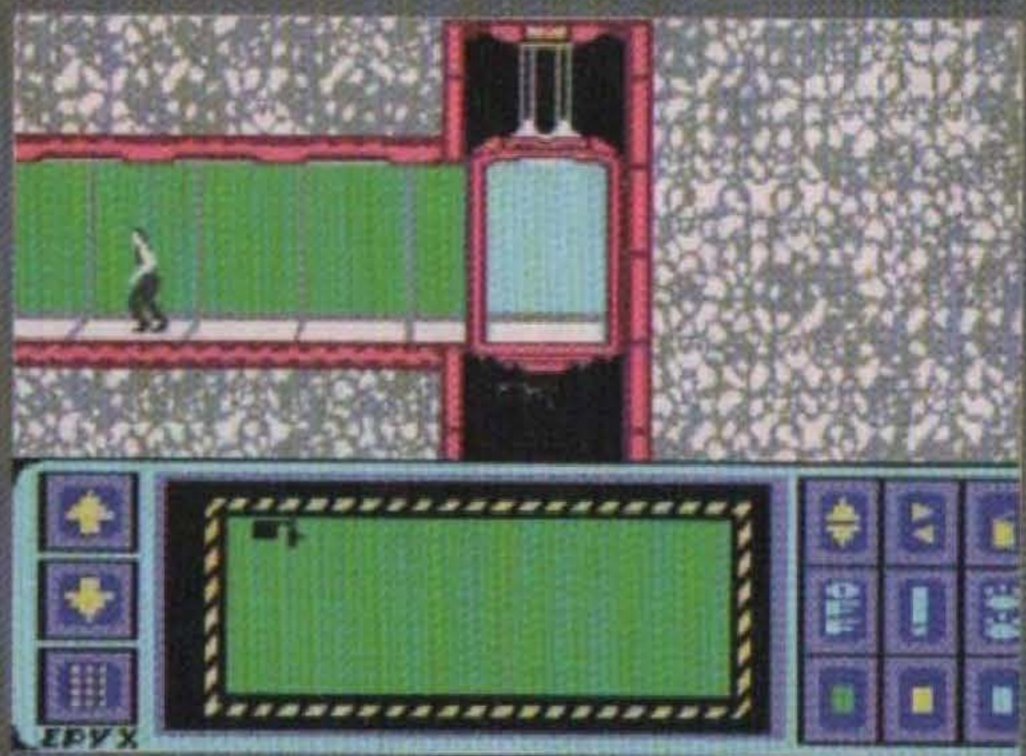
LEISURE SUIT LARRY 7
LOVE FOR SAIL 1996

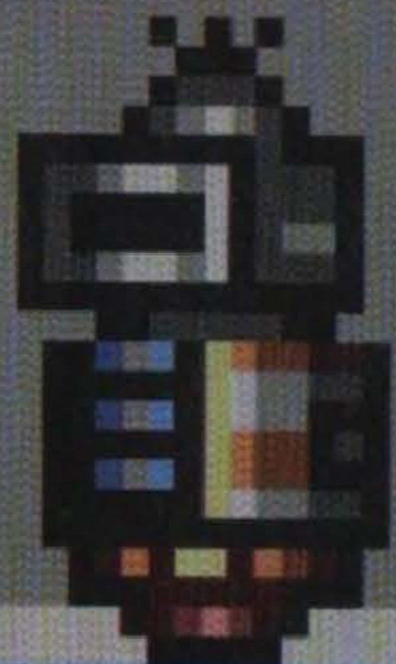
Al Lowe dice questo è il suo preferito tra i giochi della serie Larry. Dopo il trauma subito in LSL6, Larry decide di andare in crociera a bordo della PMS Bouncy e incontra la voluttuosa Captain Thygh, che gestisce una gara settimanale dal nome Thygh's Man Trophy Contest, in cui 'lei' è il primo premio. Ambendo a un tale trofeo, Larry imbroglia in tutte le strane e meravigliose gare che il delizioso capitano ha in serbo. Sempre sulla nave c'è un gruppo di belle donne che Larry deve superare per aggiudicarsi il capitano, incontrando i personaggi, quasi familiari, Drew Baringmore, Dewmi Moore, Victorian Principles, Jamie Lee Coitus e Arnette Boning. Un perfetto addio al Principe del poliestere.

IMPOSSIBLE MISSION

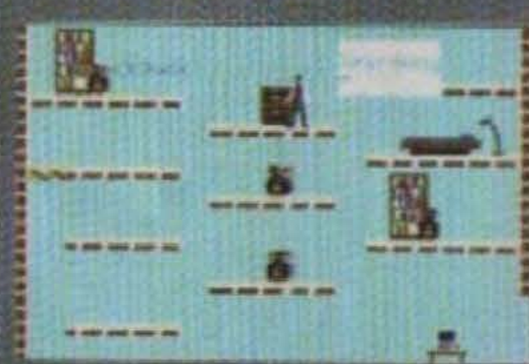
"Un altro ospite. Resta un momento... Reeeeesta per sempre!". Il tono ossessivo di Elvin Atombender inonda le casse appena parte il gioco, creando l'atmosfera perfetta. Un programma di tale perfezione e grandezza che ancora fa parlare di sé ed entusiasma i giocatori a più di vent'anni dalla sua uscita







DETTAGLI



- EDITORE: CBS (US), US GOLD (UK)
- SVILUPPATORE: DENNIS CASWELL
- USCITO NEL: 1984
- GENERE: PLATFORM
- ASPETTATEVI DI PAGARE: € 7-€ 14



Per un gioco così leggendario, potrebbe non sorprendere che il programmatore responsabile, Dennis Caswell, sia una persona molto modesta. Dopo aver conseguito la laurea in informatica alla UCLA nel 1981, un vecchio compagno di stanza informò Caswell che suo fratello stava dando vita a una propria compagnia di videogiochi. Questa compagnia era l'Arcadia (più tardi diventata Starpath), responsabile dell'hardware Supercharger per Atari 2600. Dopo il crollo dei videogiochi, Epyx comprò Starpath e la maggior parte dello staff vi si trasferì con essa.

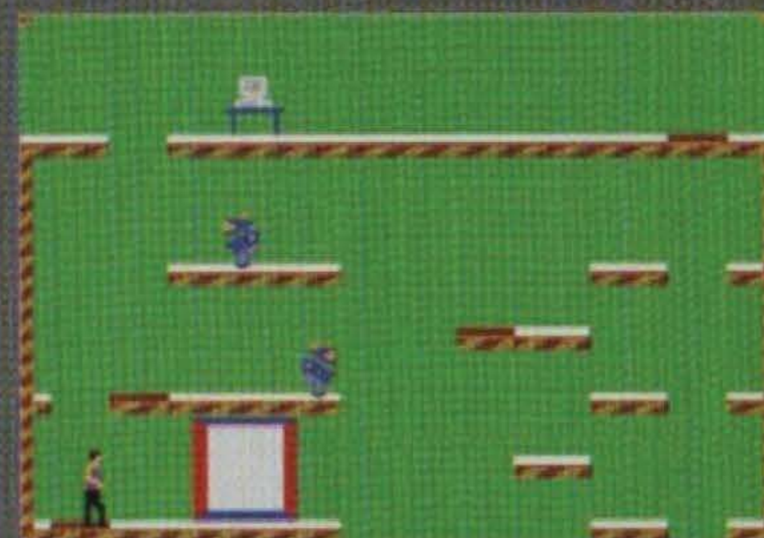
Impossible Mission fu il primo (e l'unico) progetto di Caswell per Epyx dopo l'acquisizione, ma il lavoro era iniziato già prima che questa fosse avvenuta. "Mi ricordo che iniziai a lavorare all'uomo in corsa prima che la fusione con Epyx fosse giunta a conclusione. Ricordo perfettamente la mia esultanza nel dare indietro l'Atari 2600 per un Commodore 64. Quando mi fu dato il permesso di iniziare un progetto per il C64 staccai il 2600 e lo buttai nell'ingresso fuori dal mio ufficio", ride Caswell.

"Per completare il gioco ci vollero circa dieci mesi, anche se altre persone ricordano che ci sia voluto di meno. Quando iniziai a programmare, il gioco non era ancora stato



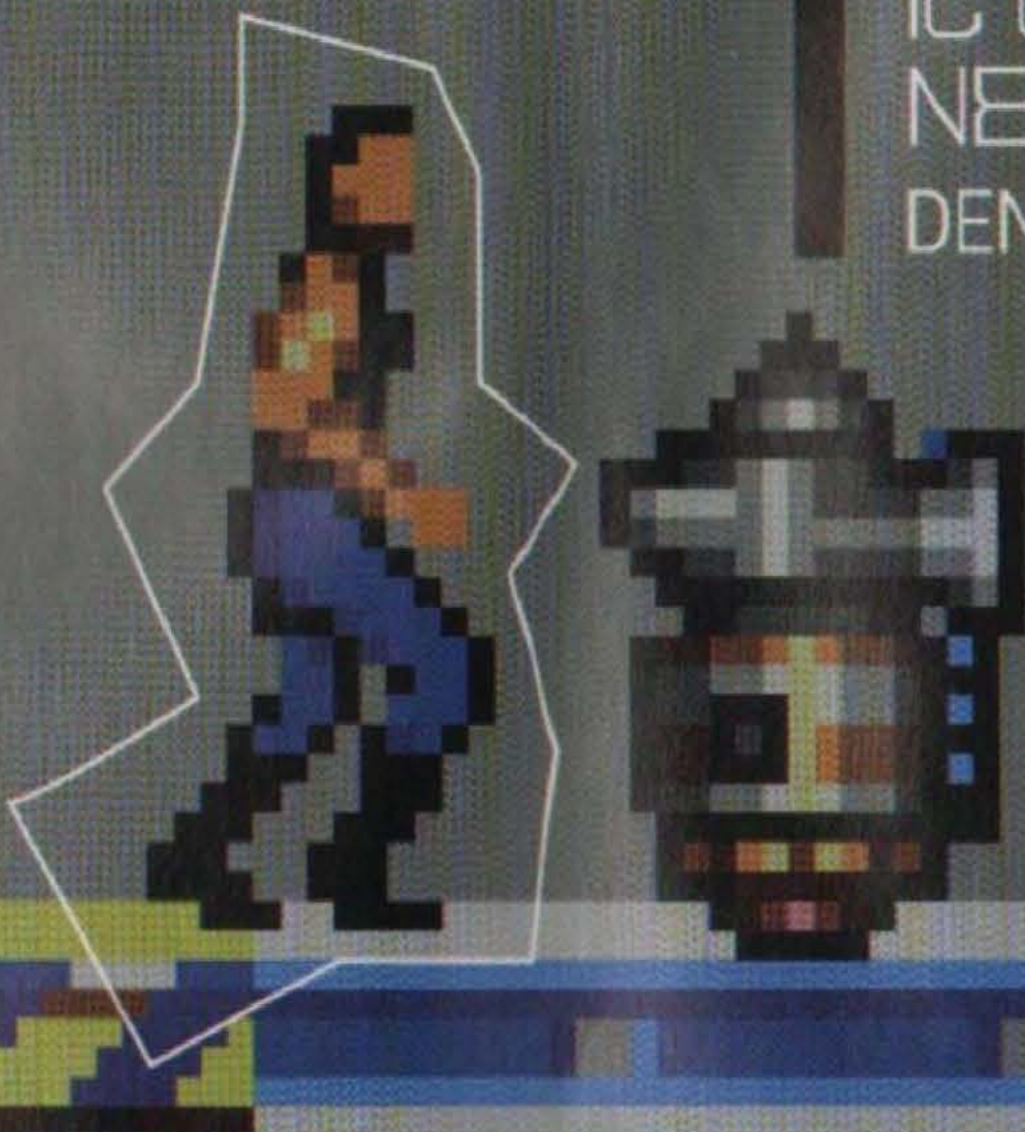


La versione per Master System, molto colorata e carina, purtroppo non gode di un funzionamento buono quanto l'aspetto.



La versione per Atari 7800, è possibile o no?

"QUANDO MI FU DATO IL PERMESSO DI INIZIARE UN PROGETTO PER IL C64 STACCAI IL 2600 E LO BUTTAI NELL'INGRESSO FUORI DAL MIO UFFICIO"
DENNIS CASWELL



progettato nei dettagli. La prima cosa che realizzai fu l'animazione dell'uomo in corsa, e parte di ciò che fece vendere il gioco ai pezzi grossi di Epyx fu l'idea che il protagonista sarebbe stato più grande, più realistico e dotato di animazioni più elaborate di quanto non si vedesse normalmente nei platform dell'epoca. Dopo di che più o meno inventai in corso d'opera".

Con la sicurezza dell'autorizzazione, finalmente iniziò il lavoro. "Ebbi l'idea del gioco guardando il film War Games, anche se le due cose potrebbero non sembrare strettamente correlate. In qualche modo il computer di War Games mi fece venire l'idea di un platform in cui il giocatore doveva infiltrarsi in un complesso controllato dal computer". Sebbene l'ispirazione del gioco si dovesse a un film recente, il titolo si basò su qualcosa di molto più ovvio: "Durante quasi tutto il periodo di sviluppo, non mi ricordo che Impossible Mission avesse un titolo. Alla fine fu il momento di preparare il prodotto per il mercato, quindi dovemmo iniziare a chiamarlo in qualche modo. Qualcuno notò la somiglianza con il telefilm e suggerì Mission: Impossible come titolo appropriato, ma ovviamente non potevamo utilizzarlo davvero, quindi barammo, dandogli un titolo che fosse legale ma che tuttavia creasse l'associazione necessaria. Un po' imbarazzante, credo, ma i più sembrano averci perdonato".

Caswell continua: "Tranne che per il parlato, il gioco fu concepito, progettato e realizzato interamente da me. Non avevo nessun grafico, addetto ai suoni o altro. Questo è il motivo per cui la schermata iniziale dice tutto ciò che c'è da dire. Non c'erano neanche strumenti grafici o audio. La grafica, per esempio, veniva disegnata su carta millimetrata e convertita in stringhe, poi dattilografate nel codice. Dovevo farlo perché non avevo scelta. Non avevamo strumenti grafici o aiuti di alcun genere, e data la grezza risoluzione grafica con cui lavoravamo all'epoca trovavo più facile disegnare gli oggetti direttamente su carta millimetrata, piuttosto che disegnarli convenzionalmente e cercare in qualche modo successivamente di digitalizzare tutto".

Impossible Mission narra della battaglia tra l'Agente 4125 ed Elvin Atombender, un brillante scienziato diventato pazzo, e dei suoi tentativi di impedire a quest'ultimo di lanciare un attacco nucleare contro il mondo. Spesso un gioco viene ricordato con piacere anche per i suoi protagonisti, e Impossible Mission non fa eccezione. L'Agente, sebbene apparso di nuovo solo nel sequel del 1988, da allora visse nell'immaginazione del pubblico. Epyx più tardi usò la stessa animazione nella serie California Games e apparse non ufficialmente anche in altri programmi come Kane, di Mastertronic. Il disegno di Atombender rimase un po' più in disparte, con il suo amore per la tecnologia e l'odio per gli esseri umani. "Scelsi di fare il programmatore (come carriera) perché lo trovavo semplice e divertente, e perché ero stato rassicurato sul fatto di potermi guadagnare da vivere. Inoltre ero anche un po' messo male dal punto di vista 'sociale', e spesso alla compagnia delle persone preferivo quella delle macchine", ammette Caswell.

Il disegno dell'uomo in corsa creò anche dei problemi: "C'era il problema di riuscire a far entrare il gioco nella memoria disponibile. L'uomo in corsa aveva molti frame di animazione (e se mi ricordo bene usava tre sprite), e doveva correre in entrambe le direzioni. Finii per mantenere i frame in un'unica direzione e lasciare che il gioco li muovesse avanti e indietro a seconda delle esigenze. Il gioco probabilmente impiega più tempo a fare questa che qualsiasi altra cosa. Invertire gli sprite dell'uomo in corsa prendeva molte delle risorse del processore. Fortunatamente, per il resto, Impossible Mission dal punto di vista del calcolo non era così intensivo, quindi si riusciva a risparmiare risorse a sufficienza".

Nel momento in cui si inizia il gioco, la

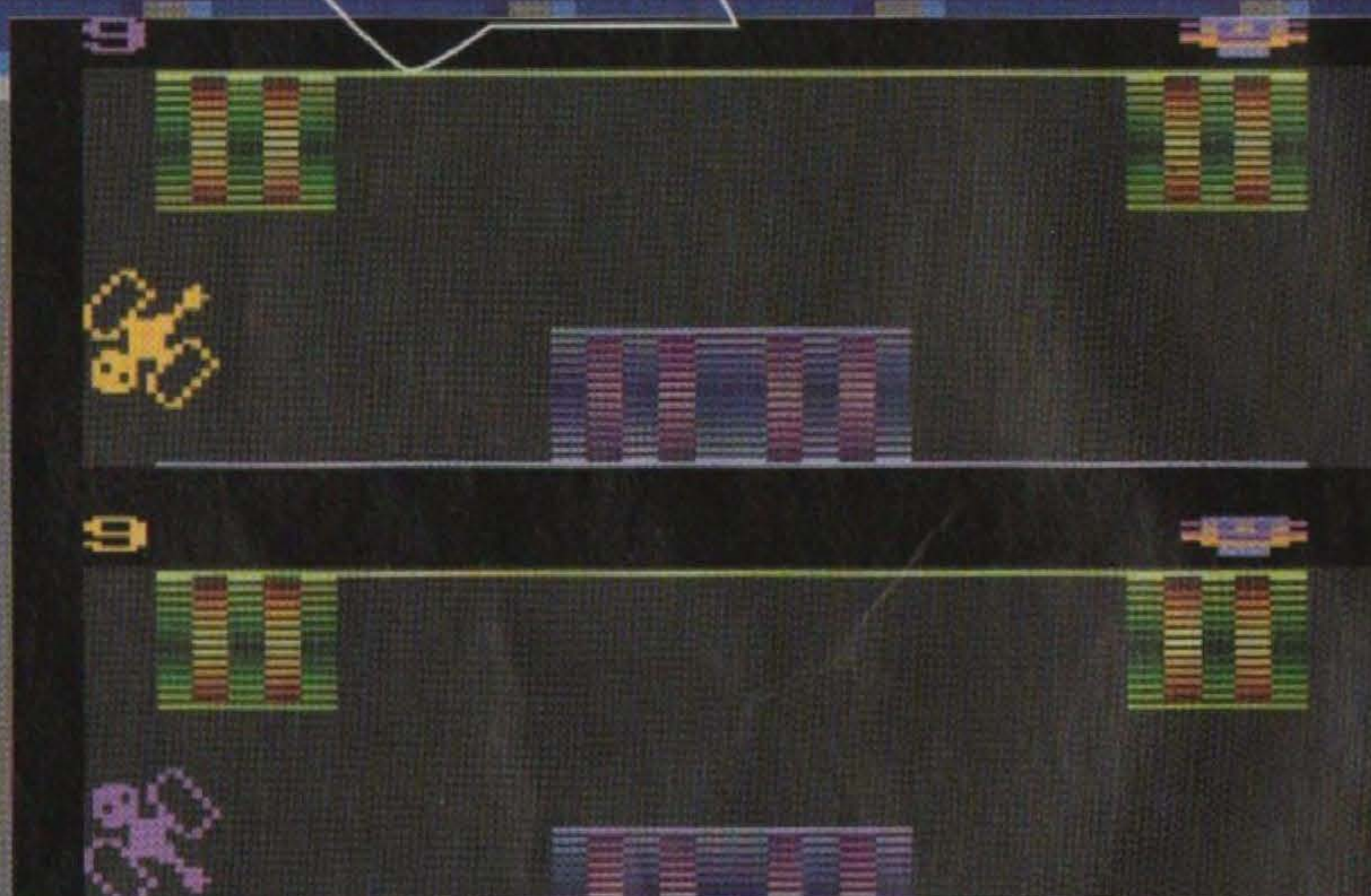


HANNO DETTO:
"IMPOSSIBLE MISSION È UN CAPOLAVORO PER LA GRAFICA E L'AUDIO ECCEZIONALI, IL CONTENUTO BRILLANTE E IL PARLATO"
CRASH

IL MAKING OF... IMPOSSIBLE MISSION



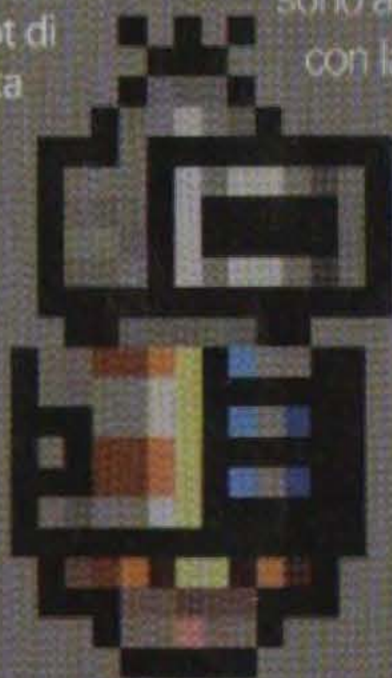
"EBBI L'IDEA DEL GIOCO GUARDANDO IL FILM WAR GAMES, ANCHE SE LE DUE COSE POTREBBERO NON SEMBRARE STRETTAMENTE CORRELATE"



Grafica essenziale, divertimento alle stelle...

PAL CONTRO NTSC

Sebbene alla fine US Gold fece uscire il gioco anche in Europa, qui era già disponibile all'acquisto la versione originale CBS importata dagli USA, sempre che si fosse riusciti a trovarla. Arrivò con una brutta sorpresa però, sotto forma di un imprevisto problema tecnico a causa del sistema elettrico leggermente differente su un C64 PAL rispetto a un C64 NTSC. Se per il programma un robot doveva sparare sull'estrema sinistra dello schermo, il povero Agente veniva colpito a prescindere dalla posizione che occupava nella stanza. US Gold aggirò il problema fornendo il gioco di una patch che impediva ai robot di sparare in questa situazione. Fu l'operoso gruppo Remember ad aggiustare veramente il problema nella versione del gioco uscita nel 1997.

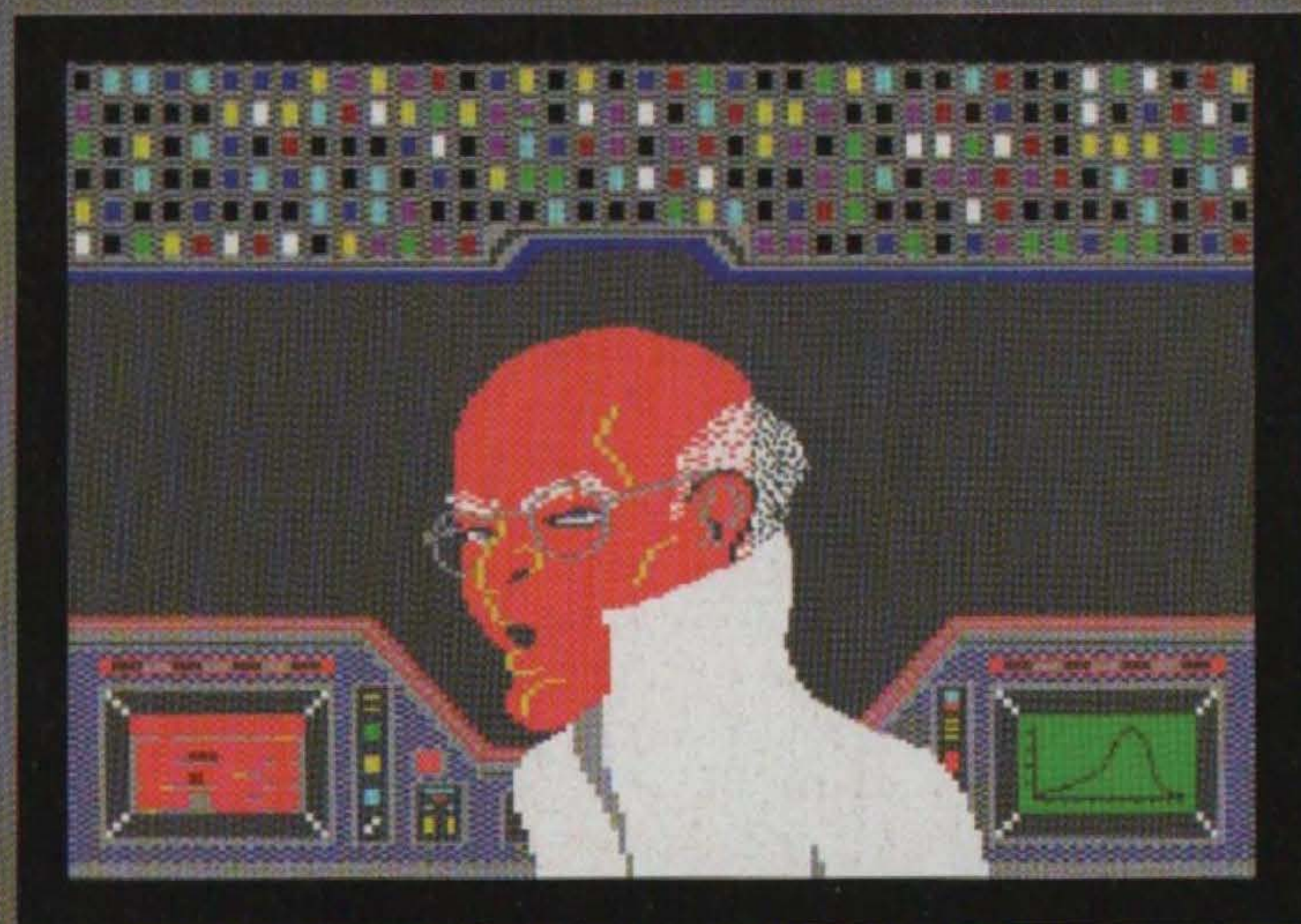


prima cosa che si nota è che non è ambientato in un bunker ordinario. Le stanze corrono per tutta la costruzione tra i condotti per gli ascensori, le piattaforme sono apparentemente sospese a mezz'aria, con larghi spazi vuoti in attesa di catturare gli sprovveduti. Di tanto in tanto ci possono essere delle grosse sfere di sentinella (in vero stile Prisoner), che seguono ogni vostro passo, e poi ci sono i robot cacciatori di umani. Brutte gatte da pelare questi, perché tendono a compiere azioni inaspettate, e non si può mai dire con sicurezza che intenzioni abbia ognuno di loro finché non si è potenzialmente a portata di tiro! L'Agente 4125 per fortuna è piuttosto agile, è dotato di una corsa sufficientemente veloce e di un salto mortale con cui potete sperare di tirarvi fuori da ogni pericolo immediato. Tutto questo non rende però affatto più facile l'accesso all'arredamento di ogni stanza.

Oh sì, l'arredamento. Elvin sarà anche un genio, ma è anche molto distratto. L'accesso alla sua sala comandi, l'obiettivo della vostra missione, consiste in un codice di nove lettere. Ogni lettera ha la forma di una scheda traforata vecchio stile, e ogni scheda è stata spezzata in quattro parti. Queste parti sono state sparpagliate su sedie, tavoli, distributori automatici, bagni e altre apparecchiature del bunker. Perché l'arredamento? Spiega Caswell: "Pensavo al complesso sotterraneo non solo come al luogo di lavoro di Elvin, ma anche come alla sua residenza, quindi la normale attrezzatura residenziale mi sembrava appropriata. Se a volte sembra esserci una profusione poco plausibile di bagni, librerie o quant'altro, va semplicemente addebitato alla sua eccentricità da solitario".

Una cosa era ottenere i pezzi del codice d'accesso, un'altra era metterli insieme. Era un'idea geniale, che da allora non è più stata usata, ma Caswell la minimizza: "Sei molto gentile, ma è solo un puzzle. Credo di aver fatto somigliare i pezzi del puzzle alle schede traforate per ragioni sentimentali. Non ho sentito di specifiche reazioni riguardo ai pezzi del puzzle, ma ho osservato in prima persona che le abilità mentali necessarie per mettere insieme i puzzle (devi essere in grado di riflettere e sovrapporre le immagini nella tua testa) sono completamente diverse da quelle che servono per sconfiggere i robot e la palla Rover. Si sa di persone che riescono a gestire un joypad velocemente e con facilità, ma che fanno molta fatica a mettere insieme i pezzi di un puzzle".

Per quanto riguarda i codici di accesso in sé, riflette Caswell: "Probabilmente usai le prime parole di otto-nove lettere che mi erano venute in mente. Recentemente ho trovato una lista di password di Impossible Mission, dimenticata in un cassetto e le ho dato uno



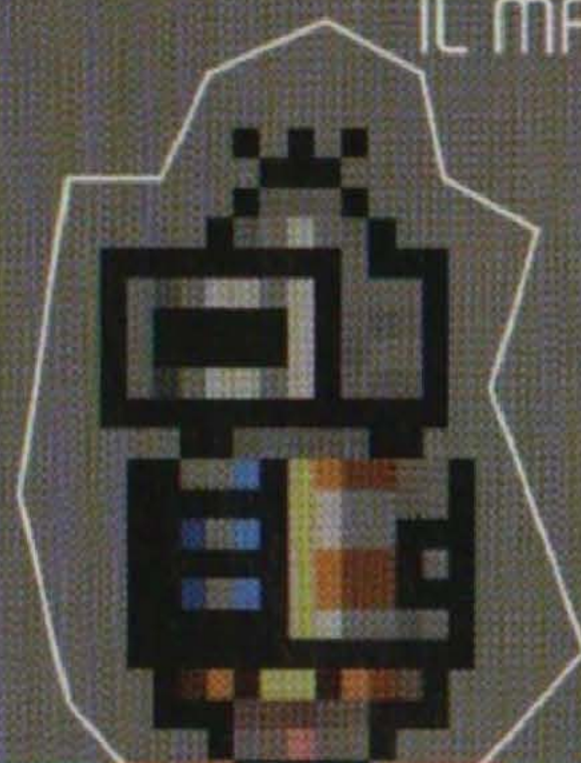
Il malvagio Atombender farà di tutto per far fallire la vostra missione.



La copertina del gioco di US Gold

La versione per Sinclair Spectrum, in bella monocromia.





sguardo. Ho trovato swordfish (pesce spada), asparagus (asparago), artichoke (carciofo), crocodile (coccodrillo), alligator (alligatore), albatross (albatro), butterfly (farfalla) e cormorant (cormorano)".

Quindi completare i puzzle, accedere alla sala comandi e finire il gioco. Suona facile, no? Ancora oggi è una sfida per tutti, anche se in realtà non è poi così difficile. Completare il gioco dà accesso a una grande schermata finale e a un altro fantastico parlato. Caswell ricorda il processo di aggiunta di quest'ultimo elemento: "Il parlato del gioco era vero: discorso digitalizzato. Electronic Speech System, che aveva anche fornito il software per riprodurre la voce sul Commodore 64, fornì le performance. Io dissi loro cosa volevo che il gioco dicesse, e quando mi chiesero quale tipo di voce avessi in mente, dissi che immaginavo un inglese cinquantenne, come uno dei cattivi di James Bond. Mi fu detto che in realtà una persona così ce l'avevano nello staff, quindi invece di assumere un attore gli lasciarono fare una prova e io pensai che andava proprio bene. Non incontrai mai chi aveva fornito la voce, ma a quanto ne so le registrazioni non furono alterate o trattate, se non per essere digitalizzate. È certamente possibile, tuttavia, che le abbiano modificate senza che io lo sapessi. Nel gioco non ci sono altri suoni digitalizzati. A quanto ricordo, il discorso digitalizzato inizialmente non era nei piani: lo inserimmo successivamente perché era relativamente facile da fare".

Quando uscì, il gioco fu annunciato col plauso della critica e alla fine vinse il British Microcomputing Award come miglior gioco del 1985, e a buon diritto: semplicemente si sente il bisogno di fare un altro tentativo, poi un altro, finché a un certo punto si alzano gli occhi e si scopre di aver passato sei ore nel tentativo di avere la meglio sul maledetto gioco, senza badare a quanto ci sia voluto per riuscirci. È un esempio perfetto di gameplay che vince sull'aspetto esteriore, anche se in questo caso la grafica e il suono sono superbi.

Dopo aver portato a termine il gioco e successivamente aver aiutato a terminare Pitstop II, Caswell litigò con l'amministrazione della Epyx e lasciò la compagnia. Dopo aver prodotto un paio di titoli educativi, Caswell stette per ritrovarsi di nuovo alla Epyx, come

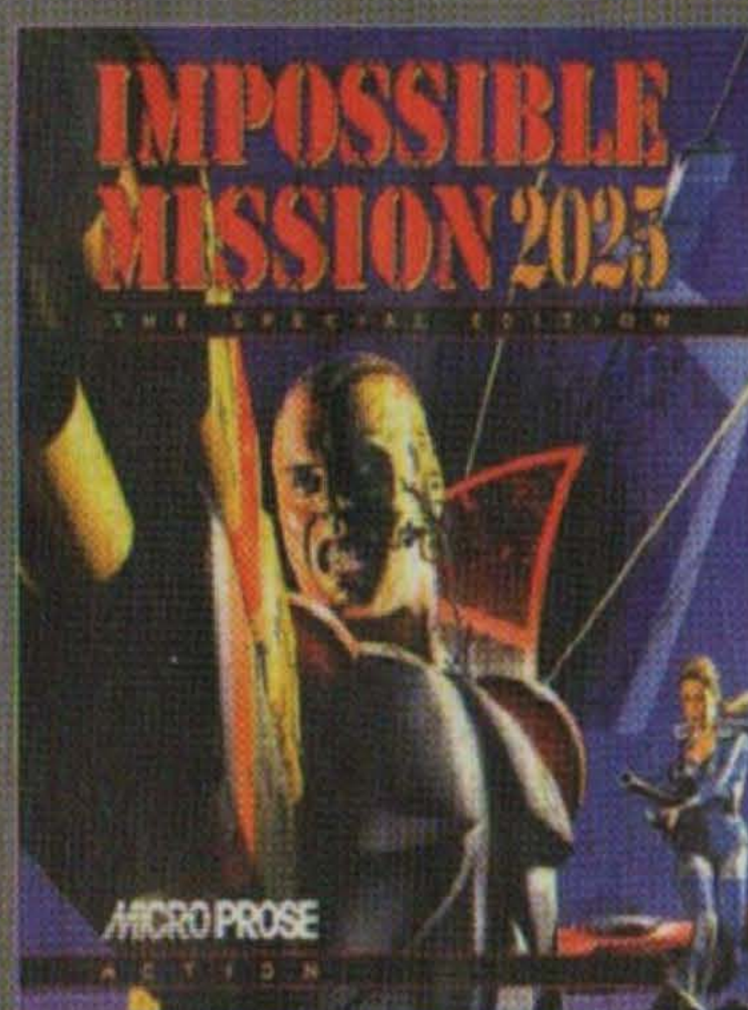


La copertina del gioco di US Gold.

programmatore per il Lynx: "...ma scoprirono che non potevano permettersi di assumere nessuno". Non fu inoltre coinvolto in alcun modo nel sequel del 1988 per il C64, che fu sviluppato da Novotrade in Ungheria.

Successivamente Caswell scrisse Ultimate Air Combat per il NES e, in ultimo, Battle Bugs per Sierra, sebbene per ironia della sorte fosse stato assunto dalla Epyx per svilupparlo. Tuttavia quello sarebbe stato l'ultimo gioco di Caswell. "Fino a Battle Bugs, ogni gioco su cui avevo lavorato alla fine era stato completato e messo sul mercato. Dopo Battle Bugs la fortuna mi voltò completamente le spalle. Niente di ciò che feci per Sega o 3DO venne mai alla luce, così alla fine decisi di non partecipare più al business dei giochi e me ne tirai fuori".

Attualmente Caswell è sposato, ha due bambini, vive appena fuori Seattle e lavora per l'industria aerea. Come è giusto, l'ultima parola la lasciamo a lui: "Vorrei solo ringraziarvi per avermi dato l'opportunità di ricordare gli anni passati nel mondo dei videogiochi. Mi stupisce veramente che qualcuno si ricordi ancora di questa roba".



ALTRI GIOCHI NELLA SERIE:
Impossible Mission 2 (1988),
Impossible Mission 2025 (1993-4)

DA RISCOPRIRE

Nel corso del tempo il successo del gioco portò inevitabilmente al suo adattamento su molti altri sistemi, anche se purtroppo nessuno di questi riuscì a coglierne l'atmosfera e la passione. La versione per Master System in realtà ha una grafica migliore, ma i controlli non sono proprio all'altezza, e tra le altre la versione per BBC è probabilmente quella che gira meglio. Dedicate però un pensiero ai poveri possessori americani dell'Atari 7800: mentre la versione PAL era a posto, la versione NTSC aveva un bug che permetteva ai pezzi del puzzle di rimanere nascosti sotto i terminali, rendendoli impossibili da recuperare, rendendo effettivo il titolo del gioco. Fortunatamente un paio di anni fa un programmatore intraprendente è riuscito a risolvere il problema e a produrre una ROM funzionante.

IL MEGLIO DELLO SVILUPPATORE



PHASER PATROL
SISTEMA: ATARI 2600
ANNO: 1982

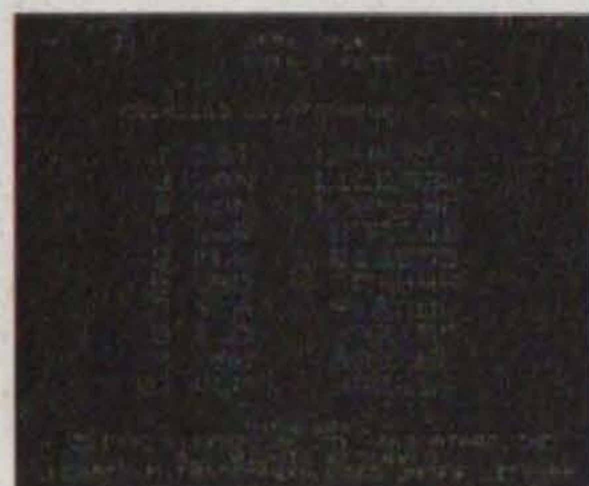
ESCAPE FROM THE MINDMASTER
SISTEMA: ATARI 2600
ANNO: 1982

ULTIMATE AIR COMBAT
SISTEMA: NES
ANNO: 1992

"SI SA DI PERSONE CHE RIESCONO A GESTIRE UN JOYPAD VELOCEMENTE E CON FACILITÀ CHE FANNO MOLTA FATICA A METTERE INSIEME I PEZZI DI UN PUZZLE"

STAR WARS

"USA LA FORZA, LUKE..."



- » **EDITORE:** ATARI
- » **USCITO NEL:** 1983
- » **GENERE:** SPARATUTTO
- » **SISTEMA:** ARCADE
- » **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 1500 CIRCA

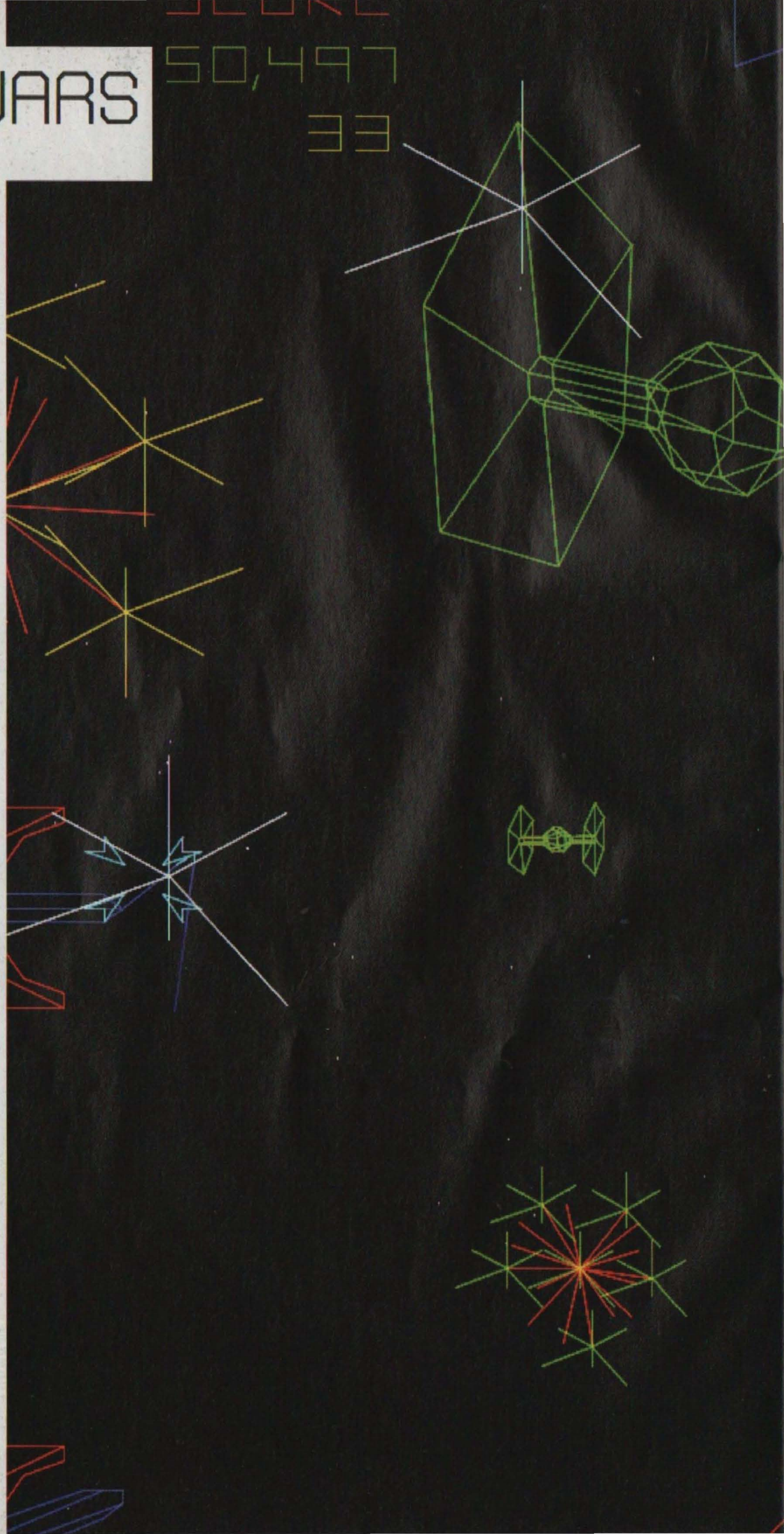
LA STORIA

Confessione: come molti adulti della nostra età, siamo rimasti fan di Star Wars. Non che i film siano dei veri capolavori, fatta eccezione per "L'Impero colpisce ancora", ma dobbiamo ammettere che sono riusciti ad attirarci come nessun altro in precedenza. A scuola passavamo ore a discutere su chi dovesse fare la parte di Han Solo e ritornando a casa ci divertivamo a ripetere le sequenze chiave della trilogia, mentre eravamo invasi dai giocattoli della serie.

Il videogioco di Star Wars che la Atari produsse nel 1983 costituì un ulteriore sfogo per le nostre fantasie. Vero che non si trattava in assoluto del primo titolo di Star Wars (onore da attribuire a The Empire Strikes Back per 2600), ma certamente fu il primo a catturare pienamente l'atmosfera del cinema, e con grande successo.

Tutto di questo coin-op era perfetto: il cabinato seduto vi faceva sentire (con un po' d'immaginazione) alla guida del vostro X-Wing, i controlli erano incredibilmente precisi (anche se oggi possono sembrare leggermente impegnativi) e la grafica era da urlo. I Tie-Fighter sfrecciavano per lo schermo, i proiettili nemici colpivano a velocità terrificanti e la temuta Morte Nera si profilava più vicina e minacciosa che mai. Aggiungete l'ampia varietà di effetti sonori ripresi dal film e alcune ottime campionature vocali, ed ecco un'esperienza davvero magica, capace di esaurire la nostra scorta di gettoni a un ritmo davvero allarmante.

A rendere una favola Star Wars era l'enorme quantità di azione. I combattimenti aerei con i Tie Figfhter avversari erano divertenti, ma la carta vincente del gioco si deve riconoscere nella grandiosa corsa lungo la struttura della Morte Nera. Dopo aver rivissuto tante volte il film nell'intervallo di scuola, la possibilità di prendere parte alla vicenda reale (o almeno a qualcosa di molto vicino) fu un'autentica rivelazione...




3
SHIELD

CLASSIC GAME

SONIC THE HEDGEHOG



I fan del retrogaming sono tutti uguali. Che giochino con un Amstrad o un Neo Geo, hanno un debole per i grandi personaggi. Tra questi, uno dei più famosi è certamente Sonic. Su di lui sono stati versati fiumi di parole da schiere di riviste e Retro Gamer vuole ora ripercorrerne la prima, storica avventura

Non ci crederete, ma è proprio così: Yuji Naka, l'oggi quarantenne creatore di Sonic e vincitore del premio Life Time 2002 di GDC, dice di prediligere ancora il gioco originale per Megadrive. Nelle tante interviste rilasciate, continua a ripetere convinto che il primo titolo di Sonic è quello che occupa un posto speciale nel suo cuore. Vuole solo scherzare, visto che i giocatori sono tuttora divisi su quale sia stato il miglior gioco della sua 'creatura' o le sue parole rispecchiano qualcosa di più profondo?

È certo che l'esordio del porcospino blu coincise con quello del più puro titolo mai creato per i 16-bit (e oltre questi). Ben poco si sarebbe potuto migliorare di quei sei fluidissimi livelli che traevano il massimo vantaggio dall'eccezionale rapidità di "zampe" di Sonic. Il gioco non risentì nemmeno della difficoltà di accesso ai Livelli Speciali e i suoi seguiti ne ripresero la meccanica di base aggiungendo sempre qualche nuova caratteristica. Un compagno di nome Tails, un avversario supplementare chiamato Knuckles (in seguito Metal Sonic), l'abilità di trasformarsi in Super Sonic, i viaggi nel tempo, le cartucce fisse e via di seguito. Tutto questo ha col tempo scontentato un certo numero di fan, che malgrado la ferrea passione per l'eroe della Sega, lamentano il distacco di tali iterazioni dall'esperienza iniziale.

In verità, è assurdo pensare che il primo Sonic potesse durare oltre la generazione dei 16-bit, considerandone la peculiarità nonché le ragioni del suo fascino. Lanciato nel 1991 sulla nera console della Sega, Sonic si configurò come l'immediata icona del divertimento. La "cultura" metropolitana del rap non aveva (fortunatamente) ancora preso piede all'epoca e il successo degli eroi non si misurava dalle armi che si portavano dietro, né da quante battute pesanti facessero; per i giocatori fu un'altra di quelle uscite storiche, idonee a rafforzare la reputazione della Sega come scelta d'obbligo per una più matura generazione di utenti, quella cui stava ormai stretta l'impostazione "familiare" del videogioco rappresentata dalla Nintendo con Mario.

Oggi che anche la Sega ha mutato indirizzo, c'è chi ritiene definitivamente tramontati i giorni dell'elegante design e dell'immediato gameplay che avevano a suo tempo fatto la fortuna della casa. È per questo motivo, forse, che Yuji Naka sostiene di rimpiangere la sua attività di programmatore e di nutrire tanto affetto per il primo gioco?

METAFORA AMERICANA

Se per certi versi Sonic può essere stato agli antipodi di Mario, per altri deve qualcosa proprio al baffuto idraulico, a partire dalla sua ideazione. La storia è ben nota, ma vogliamo ricapitolarla con quanto Naka dichiara nell'almanacco per i 20 anni del NES: "Un giorno, lasciai al mio capo una nota dove descrivevo i giochi che avrei voluto fare. Il primo era un titolo di Formula 1 e l'ultimo avrebbe dovuto essere 'un gioco d'azione che andasse oltre Super Mario Bros'. Il capo mi convocò e mi disse: 'Per favore, lavora su quest'idea'. Entusiasta, Naka fu però altrettanto saggio da comprendere che non sarebbe stato facile migliorare i giochi di Mario ripetendone lo stile e la forma. Fu così che, insieme al suo team, decise di affrontare il lavoro da un'altra prospettiva. Il giovane designer giapponese muoveva una precisa critica alla creazione di Miyamoto: il gameplay era lento. Non che trovasse noiosi i giochi di Mario, tutt'altro, ma gli seccava dover rigiocare sempre i primi livelli, senza avere alcun modo di accelerare il tutto. Il suo obiettivo consisteva dunque in un gioco rapido, una corsa contro tutto e tutti.

Al team servirono tre mesi soltanto per apprendere la tecnologia di riferimento, un periodo che, mediamente, corrispondeva allora al completo sviluppo di un gioco. All'inizio il protagonista non era un porcospino, bensì un coniglio, e solo in seguito venne trasformato nell'amatissimo Hystricidae che tutti noi conosciamo. L'evoluzione dei concetti portò il team a immaginare un personaggio capace di



» Come dimenticare il giro della morte? Fu uno degli elementi più memorabili della serie.


» I livelli speciali con all'interno le preziose gemme. Raccoglietele tutte!



» Anelli che raddoppiano l'energia vitale? Forse la più grande trovata di design di tutti i tempi

"LASCIAI AL MIO CAPO UNA NOTA CON I GIOCHI CHE VOLEVO FARE. L'ULTIMO ERA UN TITOLO DI AZIONE CHE AVREBBE DOVUTO ANDARE OLTRE SUPER MARIO BROS"
YUJI NAKA



» L'avvocato di Retro Gamer qui sconsiglia qualsiasi didascalia



» Tosto, eh? Se mettevano un livello con l'ufficio di RG sarebbe andata ancora peggio.


» Spingi più forte, ragazzo mio! Ne va di questo articolo!

DETTAGLI



- **EDITORE:** SEGA
- **SVILUPPATORE:** SONIC TEAM
- **USCITO NEL:** 1991
- **GENERE:** PLATFORM
- **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 5-€ 10



SONIC THE HEDGEHOG

CI SIAMO FATTI UNA PASSEGGIATA...

Chiunque, sapendo di aver mancato un obiettivo di grande importanza teorica quale un finale alternativo, si lascia prendere da una sorta di frenesia videoludica che, nel caso di Sonic, dovrebbe tradursi in insistenti tentativi di superare quei difficilissimi (e rotanti) Livelli Speciali raccogliendo le sei gemme necessarie a sbloccare le poche sequenze in questione. Noi di Retro Gamer vogliamo, però, risparmiarvi una cocente delusione, svelandovi le misere schermate che otterreste dopo mesi di smanettamento nelle prime ore del mattino. E dire che raggiungere i Livelli Speciali richiedeva un approccio molto metodico e giocarli altrettanta pazienza (la loro difficoltà era mostruosa). Visto l'impegno profuso, anziché un saltellante Dr. Robotnik, ci saremmo attesi almeno qualche bella pupattola.







» In tutta onestà credevamo che i porcospini potessero respirare sott'acqua.



» Sonic e il suo intimo amico Drill Face guardano il soffitto e pensano: "Hmmm, ci vogliono altri drappi!"

sconfiggere i nemici al solo passaggio. Di qui l'idea di usare un animale che rotolasse come una palla e la cui forza sarebbe stata incrementata dalle spine sul dorso. Questa, ricorda Naka, resta una delle sue caratteristiche preferite del gioco. Il designer infuse cuore e anima nello sviluppo del primo titolo, trasferendovi palesemente ogni suo progetto.

Il racconto senza parole di Yuji Naka sembra costituire una metafora della cultura e della mentalità americane. Ciò diverge nuovamente dai giochi di Mario, che secondo Naka rappresentano invece la visione nipponica delle cose. Egli cita questa come una delle ragioni per la quale Sonic è stato per lungo tempo più popolare in America che in Giappone.

Mario evocava la serietà dei giapponesi, la loro formalità e perfezione, il loro rigido codice di comportamento. Saltando in verticale aveva difficoltà nel muoversi a destra o sinistra, a meno che non avesse preso un sufficiente slancio. Il suo era un mondo regolare e ben definito, privo di eclettici circuiti o di strutture fantastiche (anche considerando l'ambientazione di fantasia). E soprattutto, se colpito più di due volte, Mario moriva. Conseguentemente era facile terminare anzitempo una sessione di gioco, che il giocatore avrebbe dovuto riprendere in modo più o meno simile alla precedente. Il gameplay di Sonic era più veloce e imprevedibile, con un'altra grande differenza costituita dagli anelli dorati raccolti dal protagonista e che, al contrario delle monete di Mario, si sarebbero convertiti in una sorta di barra vitale.

Anche quando al contatto con un nemico Sonic perdeva il prezioso materiale, gli bastava conservare un solo anello per proseguire tranquillamente la propria avanzata. Ogni nuovo anello poteva dunque essere considerato dal giocatore come un'iniezione di forza e immortalità, e certo si trattava di una feature più gratificante che non le monete di Mario, delle quali ne occorreva un centinaio prima di trarre qualche vantaggio. Questo mix di rischio, ricompensa e punizione ricordava molto la coraggiosa quanto concreta filosofia di vita degli Americani. D'altra parte, la velocità con la quale Sonic poteva attraversare i livelli (il primo in meno di 35 secondi, se bravi) convinceva a mettere da parte ogni cautela strategica, soprattutto considerando che gli anelli perduti si potevano comunque riprendere. Tutto questo rendeva il

HANNO DETTO:

"SENZA DUBBIO IL PIÙ INCREDIBILE GIOCO D'AZIONE MAI CREATO SUL MEGADRIVE! VELOCITÀ SENSAZIONALE, TANTISSIMA TECNICA E SFIDE A NON FINIRE PER IL NOSTRO SUPER SONIC"

STEVE HARRIS, EGM, LUGLIO 1991



gameplay estremamente fluido, forse più di qualunque altro gioco dell'epoca. Perduta una vita, il giocatore non doveva fare altro che rimettersi in piedi e correre ancora più veloce.

DA VEDERE, PUNTO

Il primo Sonic non esauriva qui le frecce al proprio arco. Nel gioco c'era un solo boss, il Dr. Robotnik, conosciuto anche come Dr. Eggman (forse un sottile riferimento a "I am the Walrus" di Lennon?), irriducibile però nei suoi sforzi di fermare l'avanzata del piccolo porcospino. Si poteva entrare in aree nascoste con gemme contenute all'interno: era necessario terminare il livello con 50 o più anelli, e al momento della sfida con Robotnik avreste potuto saltare dentro un anello gigante collegato a uno dei sei Livelli Speciali. Questi bonus rotanti possono oggi sembrare poca cosa, ma per l'epoca rappresentavano una vera meraviglia tecnica. Erano anche tremendamente difficili e sarebbero occorsi mesi per ritrovare ogni gemma e completare davvero il gioco.

Per descrivere in dettaglio le tante sottigliezze tecniche e artistiche di Sonic, ci vorrebbero ore. Basti ammirare l'agile struttura di scorrimento a parallasse, che ai blocchettosi ma variopinti fondali vedeva contrapposti gli elementi in alta risoluzione in primo piano, quando Sonic balzava in aria afferrando gli anelli ed eliminando i nemici. Un'ineffabile sentore di divertimento pervadeva il giocatore ansioso di affrontare gli azzurri cieli del primo livello sulle esaltanti note di Masato Nakamura, leggenda della J-Pop nipponica. La grande quantità di colori su schermo spremeva come un limone il Megadrive, mitigando il timore di un'eccessiva distanza di questa macchina da SNES.

Come prevedibile, la popolarità del gioco finì per travalicarne il mondo di appartenenza: da Sonic derivarono la denominazione di una proteina del DNA (Sonic Hedgehog), alcuni sfortunati titoli di Speedy Gonzales (del tutto fuori strada) e cartoni animati. Sonic favorì anche la diffusione delle mascotte animali, malgrado non fosse stato un pioniere di questa categoria. Le iterazioni successive possono avere mutato il personaggio e lasciato qualche ragione a Yuji Naka per considerare il gioco primogenito come il migliore in assoluto. In effetti, anche se ormai vicino alle 15 candeline, Sonic meriterebbe ancora una partita, se non altro per rivivere ulteriormente lo splendore di quelle verdi colline e di quelle incredibili capriole aeree.

PENSAVATE DI SAPERE TUTTO?

A poco tempo dall'uscita, la mascotte della Sega ebbe un ruolo non indifferente nella TV sudafricana. Il Megadrive era sul mercato da circa due anni, ma l'arrivo del bluastro porcospino ne stava facendo lievitare a tal punto le vendite che tutti volevano capitalizzare la sua popolarità. Un programma televisivo di nome K-TV, mandato in onda sul canale a sottoscrizione Movie Network o M-Net, indisse il sabato mattina una speciale competizione a tema tra i cartoni americani e quelli giapponesi. I partecipanti dovevano telefonare e, se selezionati, avrebbero giocato con Sonic in TV, controllandolo mediante il loro apparecchio. I premi si basavano sul numero di anelli in possesso del protagonista dopo un ridotto tempo limite. Chi ne aveva più di 50 si sarebbe portato a casa un bel Megadrive più giochi. Altri premi includevano un Master System (anch'esso con qualche titolo), magliette, giocattoli e via dicendo. L'ovviamente scarsa reattività dei controlli e il fatto che i giocatori fossero ignari dei quattro monitor segreti presso la partenza (il gioco era appena uscito) rendevano incredibilmente difficile il raggiungimento dell'agognata meta.



ALTRI GIOCHI NELLA SERIE:
Sonic the Hedgehog 2
Sonic the Hedgehog 3
Sonic & Knuckles
Sonic CD
Sonic 3D
Sonic Spinball
Sonic Drift
Sonic Jam
Sonic Adventure 1
Sonic Adventure 2
...e altri ancora!



» Ecco quel che si dice un punto focale del gioco.



» Inseguite il Dr. Eggman e vanificate i suoi piani di dominio del mondo!



» Se Sonic vi piace, potreste allevarvi un bel porcospino in casa. Occhio, però, non è come accarezzare un gatto!

IL WEB

Vista la grande popolarità della mascotte blu di Sega, non sorprende trovare in Rete tanti siti a lui dedicati. I migliori sono:
www.sega.com/sonic
www.sonicstadium.org
www.sonihq.org

IL MEGLIO DELLO SVILUPPATORE

QUASI OGNI ALTRO GIOCO DI SONIC
QUASI OGNI CONSOLE SEGA
DAL 1991 A OGGI

NIGHTS
SEGA SATURN
1997

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG
GAMECUBE
2003

"LANCIATO SULLA NERA CONSOLE DELLA SEGA, SONIC FU IL SUNTO DEL DIVERTIMENTO DELL'EPOCA"

Sin dall'istante in cui si accende la console, Super Metroid si avvicina al giocatore e comunica. Minacciosi effetti sonori si diffondono nell'aria mentre una stanza buia è coperta dal primo piano, che poi si sgretola e rivela che la fonte del rumore è circondata da cadaveri. Questa è più di una semplice introduzione per lanciare il giocatore nel gioco, questa è la scena di apertura di un gioco che presto vedranno anche i novellini. Il file di salvataggio e i menu di opzioni sono semplicemente creazioni di una scuola di disegno più convenzionale. La prima volta che ci si gioca è sempre la più magica, perché poi ci si abitua a tutti i segreti del gioco ed è facile ricordare la presenza e la posizione delle aree chiave e degli oggetti da raccogliere. Serve anche da promemoria di passate avventure per la nostra cacciatrice di tesori, Samus Aran. Dopo che una voce fuoricampo dichiara che l'ultimo Metroid è stato catturato e la galassia è finalmente in pace, un'idea meravigliosa allora, il gioco ci mostra gli eventi che hanno portato a questa situazione fortuita, prima di presentarci quello che costituirà il problema principale da qui in avanti. Inoltre presenta i personaggi principali nel racconto, l'acerrimo nemico Mother Brain, e i Metroid, le creature che danno il nome al gioco. Per riassumere il secondo quadro, ci spiega come un Metroid arrivi a considerare Samus quale sua madre. Tutto questo è importante, dato che Super Metroid non è un gioco fine a se stesso, ma fa parte di una trilogia che richiese diversi anni di lavorazione prima di essere completata. Simboleggia la tradizionale struttura in tre atti di molti racconti, con il terzo atto che preannuncia con sempre più dettagli l'emergere del suddetto problema e il gran finale alla sequenza di eventi. Con l'impostazione della scena al giocatore è garantito alla fine il totale controllo sul preludio del gioco, che si dimostrerà indicativo di tecniche usate più tardi per creare l'atmosfera e suscitare emozioni. La colonia di ricerche Ceres è tranquilla, apparentemente abbandonata. Dopo aver girato per i corridoi deserti il giocatore raggiunge alla fine un ambiente familiare, la sala di controllo

CLASSIC GAME

SUPER METROID

Dopo più di dieci anni dalla sua uscita, Super Metroid è ancora considerato uno dei più grandi giochi di sempre. Ha un posto garantito nella lista dei capolavori e continua a stuzzicare l'attenzione e l'immaginazione dei giocatori in tutto il mondo. Mentre la serie è andata avanti, molti sostengono che la terza edizione non sia mai stata eguagliata, e cosa più importante, che non ce ne sia bisogno. Super Metroid è un perfetto esempio di eccellenza in un mezzo ancora giovane; un marchio distintivo che anche altri cercano di imitare. John Szcepaniak ha l'arduo compito di spiegarci il perché

DETTAGLI



- **EDITORE:** NINTENDO
- **SVILUPPATORE:** INTELLIGENT SYSTEMS
- **USCITO NEL:** 1993
- **GENERE:** AVVENTURA ARCADE
- **ASPETTATEVI DI PAGARE:** € 30 CIRCA



mostrata nella schermata iniziale.

Mentre restano i cadaveri, manca la larva del Metroid. Questa scena iniziale è perfetta per suscitare tensione, e dimostra come Super Metroid riesca a creare forti emozioni con poco. Semplicemente attraverso la privazione di elementi anticipati. Il corridoio conduce subito a una pericolosa battaglia contro Ridley, l'assistente al comando di Mother Brain e un altro degli acerrimi nemici di Samus. Anche se è impossibile vincere, questa battaglia è molto importante. In un certo senso con questa scena il gioco fa una promessa al lettore, una promessa di cose che arriveranno e di un'eventuale vittoria. Samus diventerà più forte grazie alle sue conquiste, abbastanza forte da sconfiggere Ridley, e verrà anche ricongiunta all'oggetto dei suoi desideri, la larva del Metroid. Questo funge da esca per i giocatori con un livello di attenzione basso, un assaggio di cosa si trova alla fine del percorso e uno stimolo ad andare avanti. Quando l'astronave di Samus atterra sul pianeta Zebes, in salvo da una tempesta, è tutto tranquillo, similmente alla stazione spaziale Ceres. Ma, come prima, è proprio questo innaturale silenzio che snerva il giocatore. Il sentimento si acuisce mentre esplorate il canale sotterraneo, e vi ritrovate nella cupa base nascosta di Mother Brain in rovina vista prima. Ciò che vi circonda vi appare familiare, dato che è la scena della battaglia finale del primo gioco Metroid. Facendo ripercorrere al giocatore questi passi, nella speranza che conosca il gioco precedente e capisca la connessione, il titolo comunica magistralmente con il giocatore, emanando un pizzico di nostalgia. Da qui, con l'acquisizione della Morph Ball, il giocatore viene ingannato di nuovo. Mentre si sente cullato dal silenzio in una sensazione di sicurezza, improvvisamente suona l'allarme e il pianeta prende vita. Il nemico sa che il suo santuario all'interno è stato profanato, e ora inizia la vera e propria battaglia per la supremazia.

"LA NINTENDO NON HA LASCIATO NULLA AL CASO: OGNI COSA È RIFINITA CON ESTREMA PRECISIONE, CHE NON LASCIA CONTORNI INDEFINITI"

QUESTIONE DI GRAFICA

Anche nei primi quadri del gioco, c'è un'attenzione maniacale per i dettagli. Il più importante è che gli sprite per il personaggio di Samus sono stati disegnati correttamente sia per i movimenti a destra che per quelli a sinistra. Spostatevi a sinistra e vedrete il suo braccio sinistro abbracciato al cannone sulla sua destra. Ma se vi girate a destra il braccio sul cannone sarà ancora visibile, e la sua mano sinistra sarà casualmente ferma in cima. Questo è stato fatto per tutte le azioni: che lei corra, salti, cada o stia respirando semplicemente ferma. Questa accuratezza nel disegno degli sprite è ancora più importante se considerate che pochi altri giochi in 2D, sia della generazione a 16 che a 32-bit, hanno mai fatto una cosa del genere. Inoltre l'acqua schizza sui piedi di Samus, piccoli insetti volano via spaventati se qualcuno si avvicina, e la luce viene proiettata da nemici volanti luminosi. Tutto è migliorato dall'animazione in multi-frame, e abbondano qualità e quantità degli effetti di trasparenza. Nebbia, pioggia, diverse varietà di acqua, onde di calore; tutto questo genera un'ineguagliata ricchezza visiva. Il fatto che il team di produttori si prenda del tempo per dedicarsi a cose del genere dimostra chiaramente che in ogni aspetto del gioco è stato profuso un enorme sforzo. La Nintendo non ha lasciato nulla al caso: ogni cosa è rifinita con estrema precisione, che non lascia contorni indefiniti. Non solo spinge l'hardware al limite ma, come si potrebbe affermare, raggiunge praticamente la perfezione anche in ciò che tenta dal punto di vista visivo. Inoltre questa perfezione non è limitata soltanto ad alcuni livelli, ma abbraccia un'ampia serie dei più svariati ambienti. Le sfolgoranti giungle di Brinstar creano un forte contrasto con il mondo sommerso di Meridia e l'intenso calore delle rovine di Norfair. Anche se niente è paragonabile alla sinistra desolazione del Wrecked Ship, un vascello precipitato da prima che si abbia memoria e pilotato da uno sconosciuto.



» Attenzione, il cancello per Tourian e il confronto finale.



» Nei bassifondi, in caverne piene di polline bianco, risiedono amici e nemici.

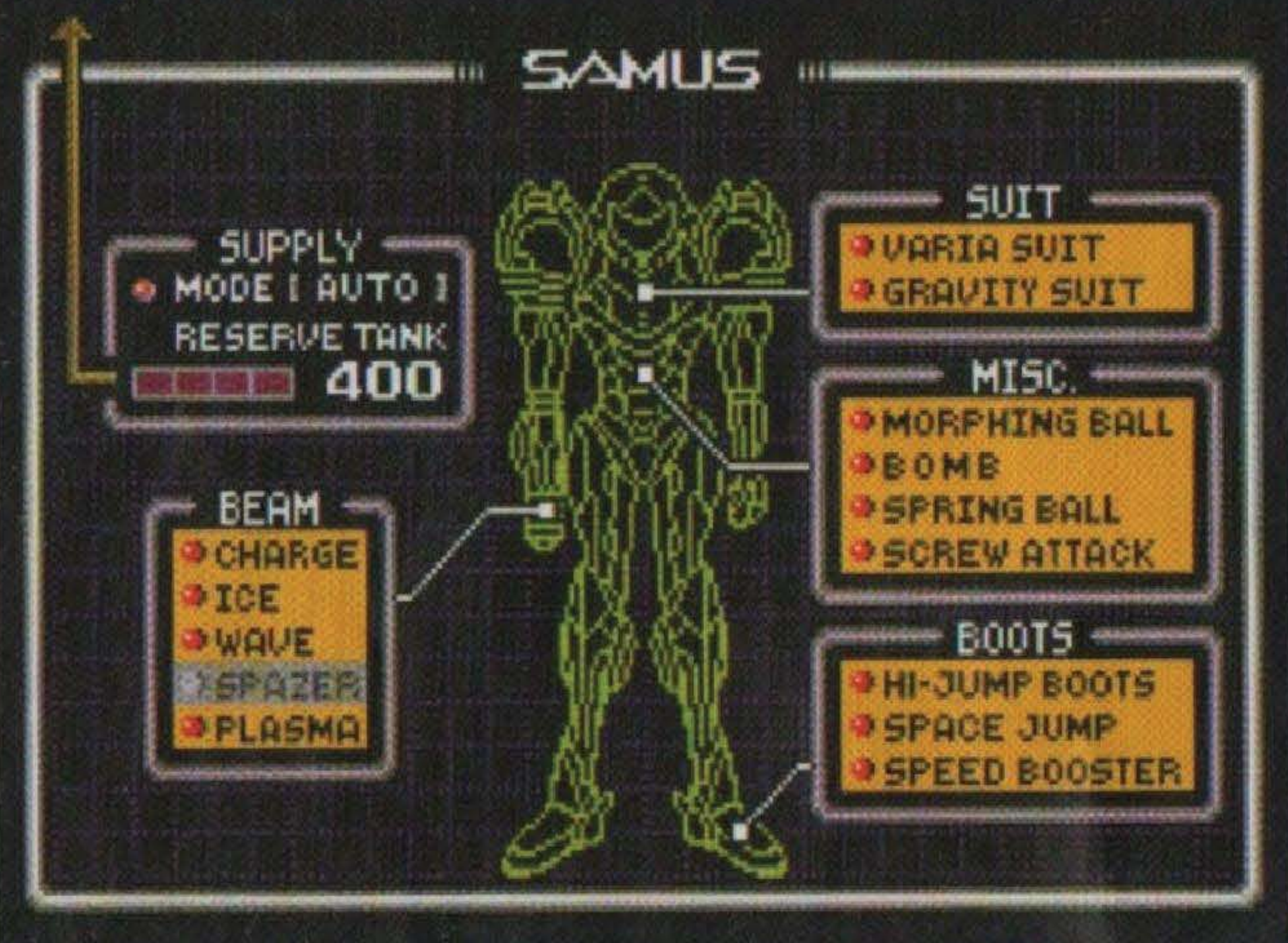


» Questo ignoto guerriero caduto è un mistero ancora oggi.

SUPER METROID

SCORE ATTACK

È ironico che un gioco, che vanta di proporre un'esperienza diversa dalle altre, usi un titolo così esteso per i punteggi alti. Ovviamente non c'è un punteggio ufficiale oltre alla percentuale di oggetti raccolti e alla quantità di tempo giocato, ma questo è sufficiente perché le persone testino la loro abilità. Il record ufficiale per un perfetto completamento del gioco è inferiore a un'ora (di meno se si usano gli emulatori), mentre molte sequenze pratiche interrompono e tentano di sfidare i corpulenti boss con il minimo equipaggiamento possibile (il 20% o meno va più che bene).
Il fatto che i giocatori arrivino a queste lunghezze dimostra la qualità e il fascino duraturo di Super Metroid. Non basta soltanto giocare e sperimentarlo: come tutte le cose belle si fa desiderare ancora, così la gente si inventa metodi alternativi per prolungare il divertimento.







Nonostante la natura irreale di questi mondi alieni, in tutto c'è un realismo sorprendentemente organico (vedete il box "Flora e Fauna"), già più avanti di quanto vantino altri titoli recenti. Non solo la grafica irradia una sorprendente atmosfera, ma anche l'audio è di grande qualità. Nel corso del gioco si possono ascoltare alcuni dei più bei pezzi di piano creati dalla Sony Music per il cuore dello SNES. Altre volte la musica sembra profondamente influenzata dai Carmina Burana, con dei pezzi cantati assai evocativi che si sentono nelle profondità delle caverne. Anche oggi i giocatori hanno i capelli dritti quando riascoltano questa musica.

DISEGNI DISTINTIVI

Super Metroid, se da un lato stordisce i giocatori con l'estetica sfavillante, è ricordato soprattutto per il superbo senso del disegno e dell'andatura. A livello basilare bisogna attraversare delle caverne a forma di zig-zag, incontrando ostacoli insormontabili e poi raccogliendo articoli che permettano progressi futuri, e ripetendo poi il processo. Se il movimento in una direzione non è possibile, l'unica opzione è tornare indietro per provare tutti gli accessori raccolti di recente. Oltre a questo c'è un livello di non-linearità che va manipolato; un'esperienza di gioco che incoraggia le persone a tentare delle interruzioni nel gioco (vedete il box "Score Attack").

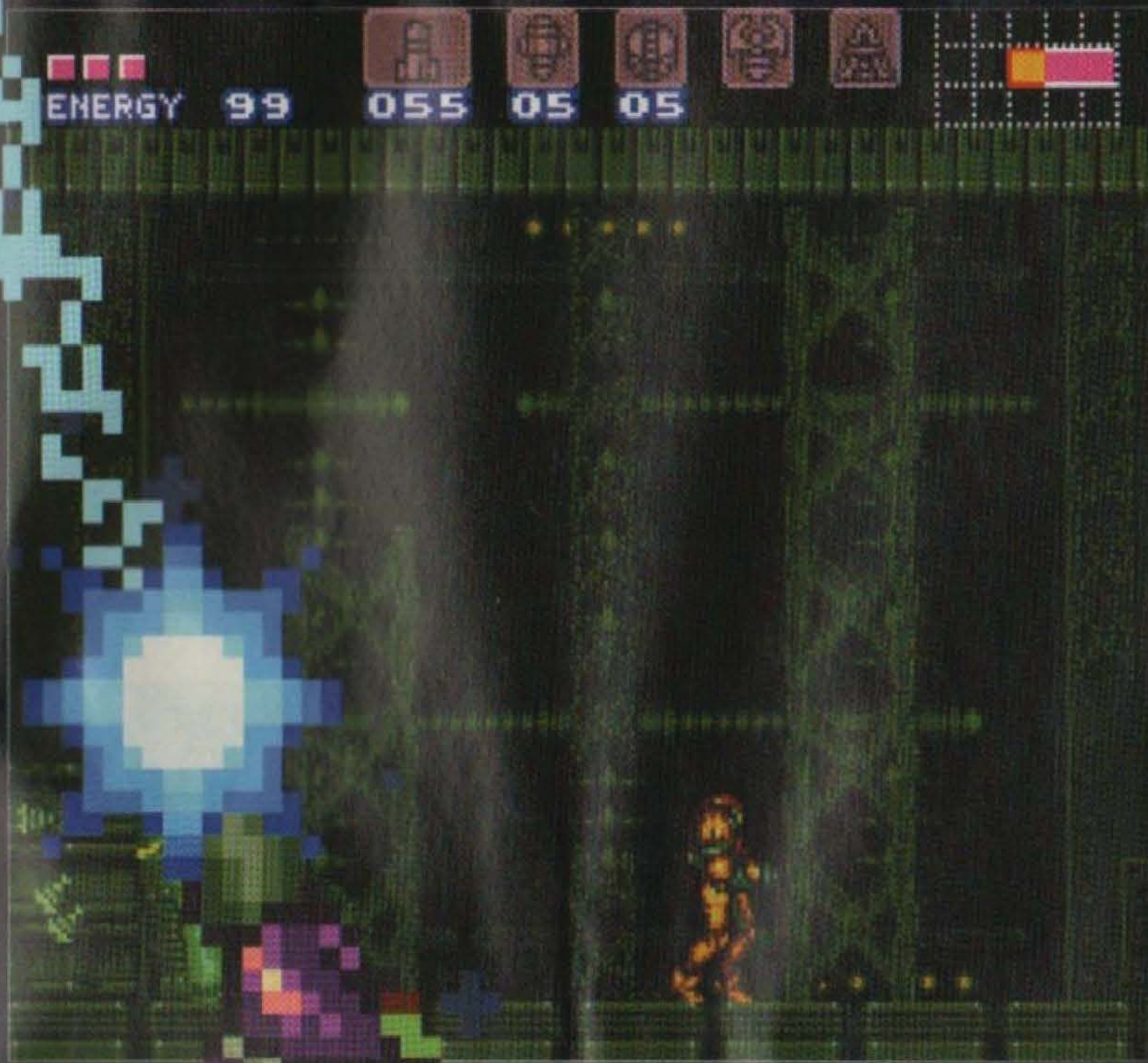
Questa struttura, tesa a una costruzione lenta del potere, è una sorta di guerriglia. Per ogni carro armato missilistico guadagnato, voi diventate più forti, mentre i Pirati Spaziali si indeboliscono. Il senso della crescita è tangibile e i progressi danno molta soddisfazione. Nuovi oggetti aprono nuove aree, rendendo tutto ancora più eccitante, come tornare alla prima porta gialla incontrata per provare una Power Bomb appena raccolta. Queste armi extra aiutano anche a distruggere i boss che riempiono lo schermo. Per fortuna il gioco non guida o mantiene il controllo durante l'esplorazione, ma dimostra di avere molta fiducia nel giocatore. Non dà spiegazioni narrative o di azione; permette al giocatore di prendere le proprie decisioni. Passaggi segreti nascosti svelano i tanti cunicoli che devono essere cercati continuamente, mentre in altri casi, come per la Wrecked Ship o il misterioso corpo nella stanza di Kraid, non esiste alcuna spiegazione. Come i migliori film horror, che non mostrano mai accuratamente la fonte del male, la forza di Super Metroid sta nel modo misterioso in cui lascia alcune domande senza risposta e costringe la vostra immaginazione a riempire quei vuoti. Qualcosa che le reiterazioni non hanno conservato. È triste che una delle menti creative dei titoli Metroid, Gunpei Yokoi, sia morto, sigillando per sempre le verità nascoste dietro a tutti quei misteri.



HANNO DETTO:

"I COMANDI SONO SEMPRE MOLTO NATURALI: LA NINTENDO HA PROGETTATO LA GIOCABILITÀ CON TALE FINEZZA E PRECISIONE CHE NON VI VERRÀ MAI IN MENTE DI CRITICARE QUESTO GIOCO"

SUPER PLAY

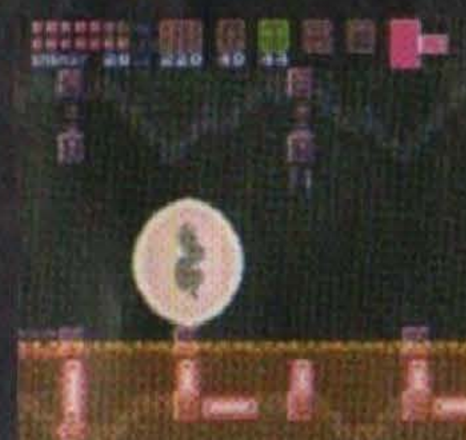




FLORA E FAUNA

Un altro degli elementi che rendono così speciale Metroid 3, è il modo in cui convince il giocatore del realismo dell'ecosistema abitato dalle creature. Qualcosa che le produzioni successive non hanno compreso a fondo. Mucchi di letame ricoprono il terreno sotto alcune creature attaccate al soffitto, mentre dei gasteropodi emergono dai bozzoli e iniziano a vagare senza meta. È importante ricordare che non tutte le creature incontrate sono ostili. Dei giocosi Etecoons mostrano a Samus come saltare un muro, mentre l'uccello madre Dechora le mostra la tecnica Speed Booster; considerando quanto i titoli moderni abbiano sfoltito la presenza di "istruttori invadenti", la tecnica della Nintendo si dimostra fin troppo elegante. Ma forse la caratteristica più distintiva dell'ambiente è la mamma-tartaruga acquatica che guarda i suoi piccoli. Entrare semplicemente nella stanza è inutile, perché ci sono le piccole tartarughe che mangiano e la mamma che sonnecchia. Solo quando il nido viene disturbato, la tartaruga si sveglia e cerca di polverizzare senza pietà Samus. Questi elementi rappresentano un tema materno ricorrente, dal nome di Mother Brain alle diverse creature locali con prole, fino al fatto che la stessa Samus è una donna. Una sfumatura così post-moderna in un titolo datato è stupefacente.

In un certo modo, pone fine alla trilogia Metroid chiusa da Super. Un'altra mente creativa dietro a questi giochi, Yoshio Sakamoto, ha condotto le successive edizioni in altre direzioni, facendo scemare secondo molti l'essenza così perfetta carpita nel terzo episodio. Neanche la Nintendo ha potuto migliorare un livello che aveva già portato al massimo. Non sorprende che Super Metroid si sia dimostrato anche molto influente. L'andamento, il modo in cui l'esplorazione non sembra mai forzata o incoraggiata, la diversità di oggetti combinano elementi diversi con apparente facilità. Ha anche ispirato tanti imitatori. Sconosciuta a molti, una compagnia chiamata Radical Entertainment ha prodotto un clone in 3D di Metroid per PS1 chiamato The Divide: Enemies Within. Nelle interviste hanno dichiarato di essere grandi fan di Super Metroid e l'influenza è chiaramente visibile. Ma il migliore dei giochi ispirati al classico della Nintendo è Castlevania: Symphony of The Night della Konami, che ha copiato direttamente il concetto di mappe-labirinto e la collezione progressiva di oggetti. Esistono altre copie spudorate, come molti remake e pseudo-sequel dei fan realizzati con GameMaker, anche se bisogna dire che pochi si avvicinano alle produzioni delle grandi compagnie. Esistono forse degli imitatori, ma nessuno può sperare di eguagliare la grandezza di Super Metroid. È un gioco che difficilmente verrà ripetuto, specialmente con l'attuale ossessione per il 3D. Invece Super Metroid permarrà nell'universo dei giochi classici, idolatrato dai giocatori e dalle generazioni future.



» Samus avvolta in una sfera di luce: la sua tecnica segreta per ricaricare l'energia.

ALTRI GIOCHI NELLA SERIE:

Metroid
Metroid II
Metroid Fusion
Metroid: Zero Mission
Metroid Prime
Metroid Prime 2: Echoes
Metroid Prime Hunters
Smash Bros
Smash Bros Melee
Metroid Prime Pinball



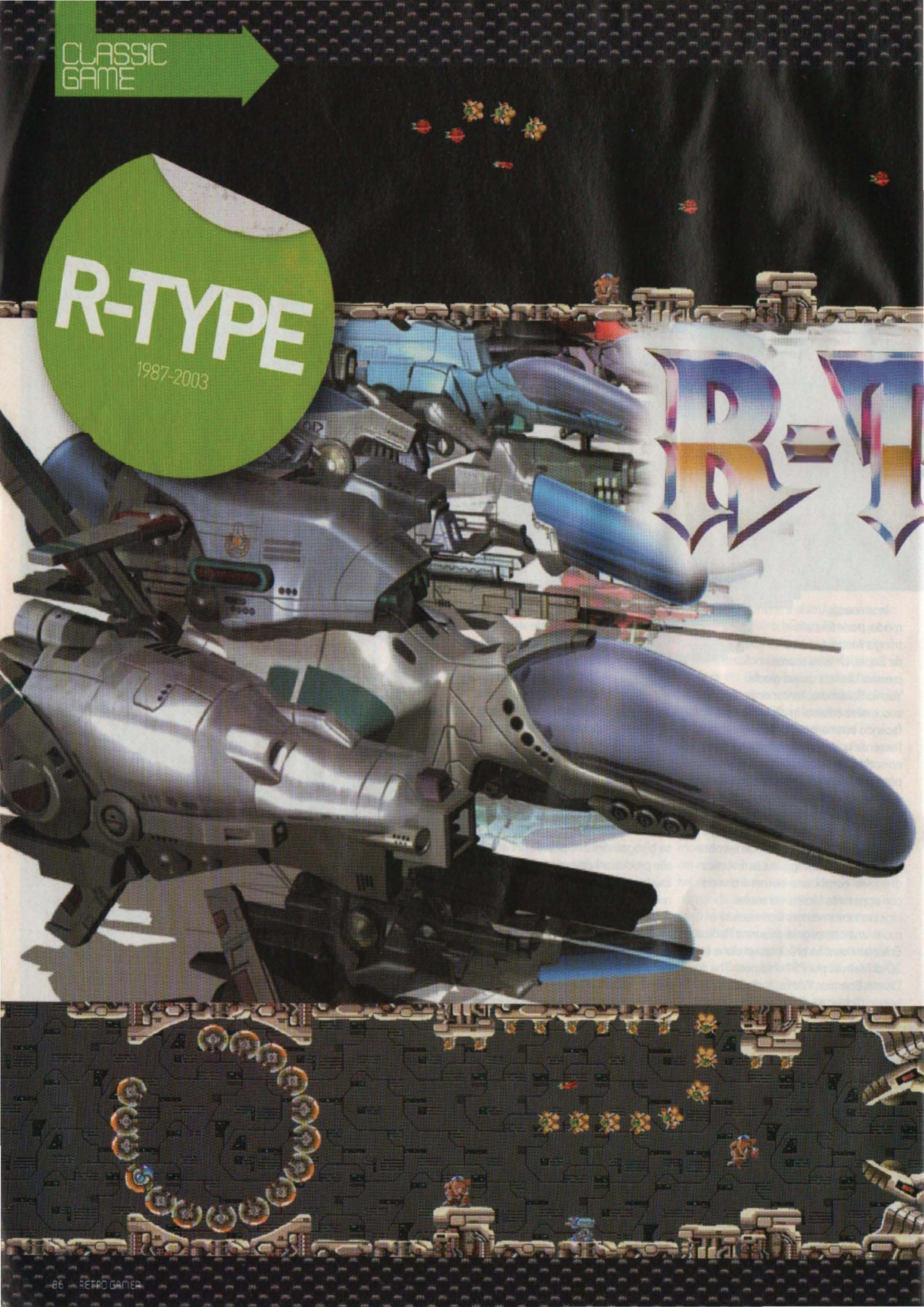
IL MEGLIO DELLO SVILUPPATORE

FIRE EMBLEM
NES [1990]

PAPER MARIO
N64 [2000]

ADVANCE WARS: DUEL STRIKE
NDS [2005]




R-TYPE
1987-2003

YPE

SINTESI DI AZZARDATI ESPERIMENTI BIOLOGICI E FUTURISTICHE MACCHINE DA GUERRA, FU IL GIOCO CHE DIMOSTRÒ COME FOSSE POSSIBILE RICAVARE BUONE CONVERSIONI DAI MIGLIORI GIOCHI ARCADE. LA NOSTRA MACCHINA DEL TEMPO CI RIPORTA AL 1987 PER CELEBRARE I FASTI DEL R-9 FIGHTER E DEL SUO ANTAGONISTA, IL MALVAGIO IMPERO DI BYDO...

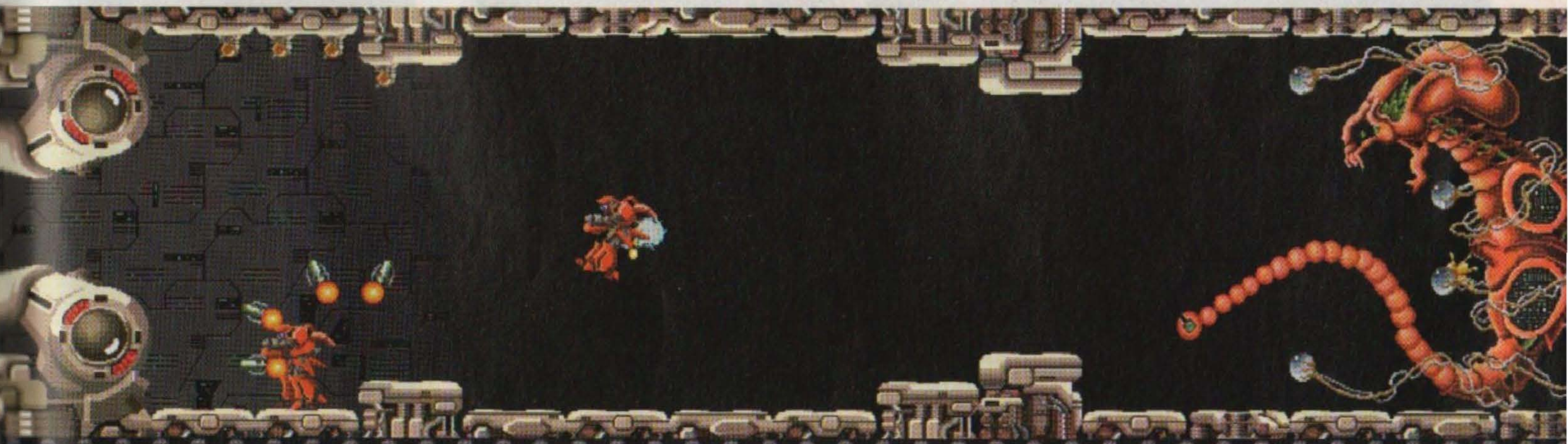
Mai arrivata ai fasti di colossi come Taito, Nintendo o Sega, la nipponica Irem (acronimo di 'Innovation in Recreational Electronic Media') fornì comunque sin dal suo esordio - alla fine degli anni Settanta - un rilevante contributo alla cultura dei videogiochi e del divertimento interattivo. I suoi shoot'em up di ispirazione spaziale le assicurarono una lenta, ma salda penetrazione nell'industria, sino alla presentazione, nel 1987, del gioco che ne avrebbe consacrato il nome per la comunità dei videogiocatori: parliamo del notissimo R-Type.

Nel discutere di questo titolo, esiste sempre la tentazione di riferirsi a esso come al primo sparatutto a scorrimento con elementi 'strategici'. Da parte nostra, scuotiamo le teste bollando tali ipotesi come pure astrazioni intellettuali di chi cerca di giustificare la propria insana passione per quelle stragi indiscriminate che costituiscono l'asse portante di qualunque buon shoot'em up. R-Type ha dato al genere qualcosa di ben più rilevante ed esaltante di pretesi piani 'tattici' per l'eliminazione di aggressivi alieni: e quel qualcosa sono proprio le armi che questo gioco vi metteva a disposizione.

L'eccezionale tratto distintivo della piccola navicella creata dalla Irem risiedeva appunto nella sua splendida ed esagerata sovrabbondanza di fuoco. La consueta prassi militare degli shoot'em up che consiste nell'inviare un UNICO combattente contro un'intera forza nemica assumeva toni considerevolmente più pratici nel caso in cui quel solitario eroe fosse stato armato fino ai denti di furia genocida. L'obiettivo in questo caso venne raggiunto con l'implementazione del drone indistruttibile e in parte indipendente conosciuto come Force. Tale capolavoro di ingegneria biomeccanica dava il massimo delle sue possibilità una volta montato in coda o sul muso della navicella, incrementando in via esponenziale la potenza offensiva del Fighter. Poteva anche essere lanciato lungo lo schermo per attaccare in via diretta gli avversari, e da qui probabilmente deriva la fantasiosa nozione di gameplay 'strategico', del tutto estranea alla realtà del gioco.

Come se non bastasse, i cannoni laser del Fighter potevano essere potenziati tenendo premuto il pulsante di fuoco sino a caricarli completamente. L'operazione richiedeva qualche secondo, ma al rilascio del tasto partiva il micidiale colpo del Wave Cannon, capace di spazzare via un'intera fila di assalitori. L'effetto dell'arma era tanto esaltante che spesso si perdeva una vita proprio nell'attesa conseguente alle ripetute manovre tese a scagliarla contro il nemico.

Fu questo semplice, ma rivoluzionario arsenale, a mutare per sempre il volto degli shoot'em up e a fornire l'ispirazione per dozzine, se non centinaia di cloni che si inserirono con un certo successo nella scia di R-Type, tutti però ampiamente debitori al profondo impatto e alla grande influenza stabilita a suo tempo dal gioco della Irem. I numerosi sparatutto che avevano cercato di rinnovare il gameplay del genere risolvevano questo loro intento, nella maggior parte dei casi, in un aumento della



"R-TYPE FINAL È PIÙ DI UN AGGIORNAMENTO DEL MARCHIO ALLA SUCCESSIVA GENERAZIONE. È TUTTO QUELLO CHE IL GIOCO ORIGINALE AVREBBE VOLUTO ESSERE"



velocità e degli assalti nemici, con lo scopo di soverchiare l'abilità frattanto guadagnata dagli utenti. R-Type scelse invece di andare controcorrente, adottando un relativamente lento scrolling che quasi riduceva alla letargia i movimenti del personaggio. La vera difficoltà, d'altra parte, era costituita dall'ambiente circostante, dove più che distruggere ogni singola unità nemica sarebbe stato consigliabile trovare il modo di guidare la navicella in fondo al livello con almeno un credito residuo. Meccaniche di gioco che potrebbero sembrare banali a chi non abbia familiarità con il marchio, ma che fecero nettamente emergere R-Type dalla massa degli sparatutto a scorrimento del tempo. Non soddisfatta di aver rivisto completamente il discorso dell'armamento, la Irem adornò questo magnifica impresa spaziale di una serie di livelli, ambientazioni e personaggi che ben avrebbero potuto competere con i lavori di H.R. Giger (il "papà" degli alieni di... Alien).

CONTRO QUEL BYDONE

La storia di R-Type si esauriva inizialmente in una generica chiamata alle armi contro l'impero di Bydo, nella scena di apertura. Come in tutti i prodotti mediatici, essa viene in effetti mostrata più che descritta, in massima parte dal viaggio che l'R-9 compie all'interno del regno nemico. Un profano incrocio di sofisticata tecnologia e organismi insettoidi che generava un ostile quanto terribilmente affascinante scenario biomeccanico. Da questa insana simbiosi tra carne e metallo nacquero alcune tra le più sgradevoli, ma stupefacenti, meraviglie di una scienza ormai lanciata a briglia sciolta. L'impressione fu che il nemico dell'umanità non fosse dominato da un'idea di conquista bensì da un elementare istinto di sopravvivenza che lo portava ad espandere il proprio potenziale a danno delle entità circostanti.

Si passava da esseri larvali e macchine miniaturizzate a mostruosi giganti e astronavi da guerra armate pesantemente: il tenace impero di Bydo era impregnato di una stupefacente diversità articolata in mille forme di raccapricciante ingegno. Nel corso della serie, si è venuto a sapere che era nato come un'arma biologica costruita dall'umanità del 26° secolo e inviata contro i nemici di un'altra galassia. Sfortunatamente, l'arma non lasciò il nostro sistema solare perdendosi in un buco temporale dove il potente materiale biologico ebbe modo di evolversi. Infine Bydo riemerse nel passato, più precisamente nel ventiduesimo secolo, e la sua presenza consigliò ai terrestri la mobilitazione dell'R-9 (più tardi seguito dai suoi discendenti), vero castigamatti dell'impero nei 16 anni di vita della serie.

Avida di battere il ferro allora caldo, nel giro di un anno la Irem preparò un sequel, anche se l'accoglienza fu quella tipica di tanti prodotti del genere. Nello stesso periodo si ebbero le conversioni "da casa" dell'originale, risultate fra le più fedeli di tutti i tempi. Si può giocare con R-Type un po' dovunque, dallo Spectrum alla PS2. A facilitare questo processo è stata forse la bassa velocità del gioco originale, comunque integralmente riprodotta in quasi tutti i titoli.



» L'enorme incrociatore di Bydo riempiva completamente il terzo livello del gioco originale e di R-Type Final.



DISTRUZIONI IN SERIE

Moltissime furono dunque le macchine che nel 1988 ospitarono una conversione

CHE TYPO?

Il termine scientifico 'R-Type' si riferisce a una specie o una società che si riproduce quantitativamente piuttosto che qualitativamente (come gli insetti), dove l'alto livello di esistenza, dovuto che sia ai predatori o a un ambiente ostile, determina una bassa aspettativa di vita alla quale solo un elevato indice di natalità può fare fronte. In altre parole, il gioco prende il nome dal nemico e non dalla navicella del giocatore. L'alternativa sarebbe il 'K-Type' ossia una società caratterizzata da poche nascite, ma da un'alta qualità della vita (e quindi da un ridotto tasso di mortalità), ovvero quella delle moderne comunità umane. R-Type è anche la denominazione di un certo tipo di asteroide.

RICORDATE QUANDO...

CASA DOLCE CASA

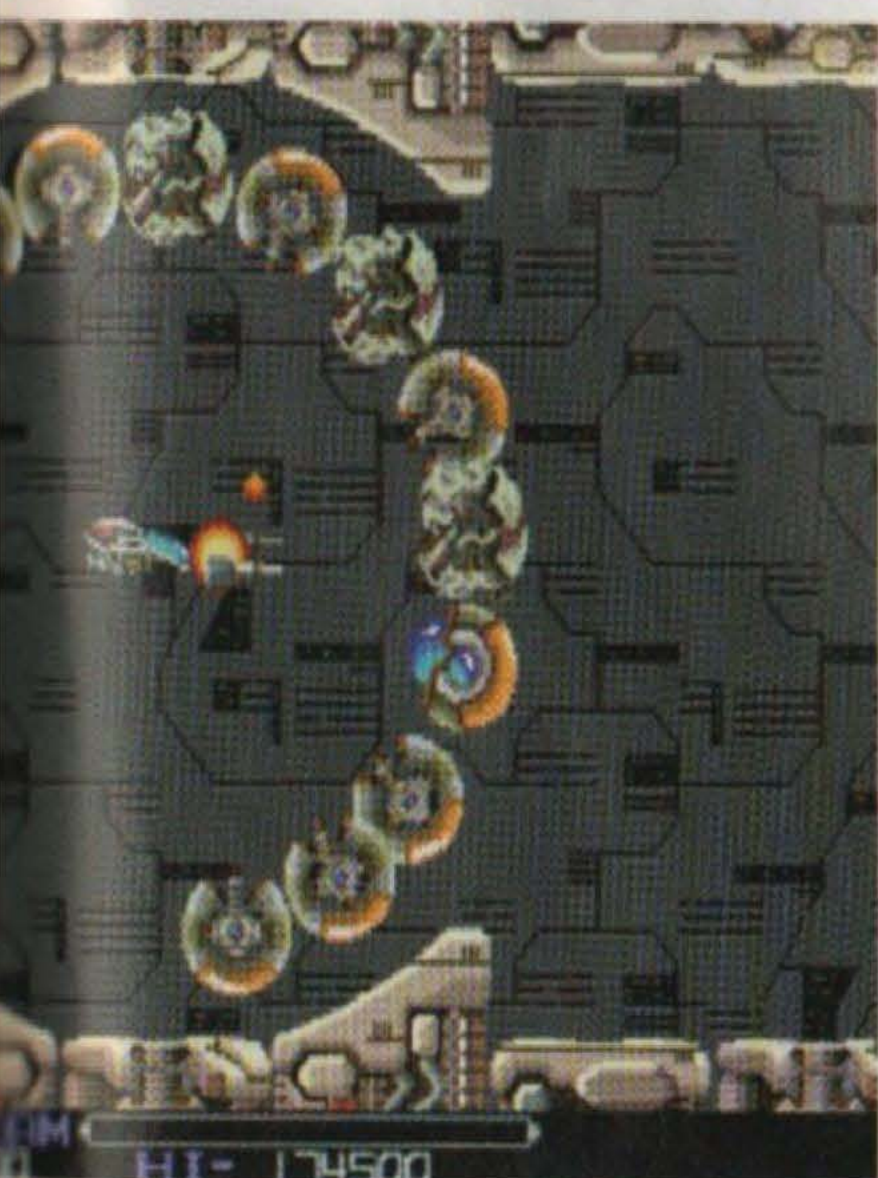
Se avete visto questa schermata, siete davvero bravi. Si tratta infatti del momento finale del gioco, quando lo schermo si riempie di R-9 Fighter facendovi correre alla finestra per gridare: "Dove diavolo siete?".

"CERCANDO FORSE DI NON RENDERE RIPETITIVA L'AZIONE, LA IREM CAMBIÒ IN LEO COSE DA LASCIARE INALTERATE, COME LA FORCE"



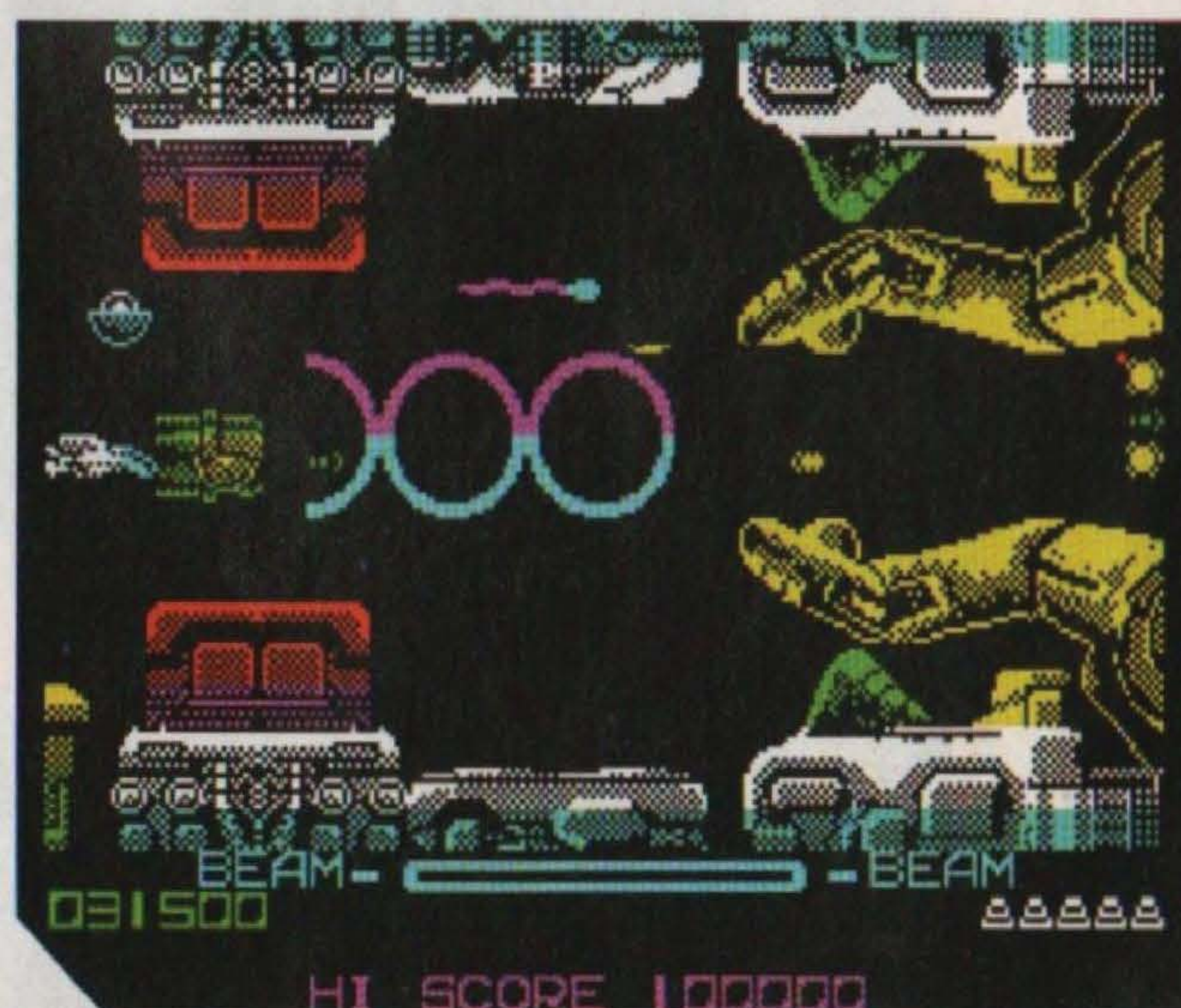
» Gli enormi dispositivi a forma di pinza all'inizio del primo livello di R-Type sono entrati nella storia...

di R-Type: Spectrum, C64, CPC, Master System, PC Engine, Amiga, Atari ST e MSX. A parecchie, comprese quelle per MS e Game Boy, fu aggiunto un livello extra che aumentò la popolarità del gioco favorendo indubbiamente il giudizio complessivo. Degna di nota l'assenza di una conversione per NES, malgrado i coin-op di R-Type fossero arrivati da noi e negli USA proprio per il tramite di una licenza Nintendo. Quando però venne il momento di importare R-Type II sullo SNES, la Irem realizzò un vero e proprio aggiornamento del gioco, come a voler ripagare in piccola parte i fedelissimi utenti della grande N per la lunga attesa.



L'anno dopo (1992) uscì nel solo Giappone un nuovo gioco arcade, chiamato R-Type Leo. Più che di un aggiornamento, si trattava di un vero e proprio sequel che tuttavia, bisogna dire, lasciò un certo amaro in bocca ai fan. Cercando forse di evitare la ripetitività dell'azione, la Irem cambiò cose che avrebbero dovuto restare inalterate - come la Force. Ciò si doveva probabilmente al crescente numero di cloni dall'identico armamento che stavano spuntando nelle sale giochi, fenomeno che costituisce anche una delle possibili spiegazioni della scarsa fortuna di Leo e il suo mancato arrivo nei negozi, compresi quelli della madrepatria. Come molti altri giochi, a un certo punto anche R-Type fu in qualche modo 'costretto' ad accettare

» Tra le molte superbe conversioni di R-Type, merita una speciale menzione quella per Spectrum.







FOTOCOPIE

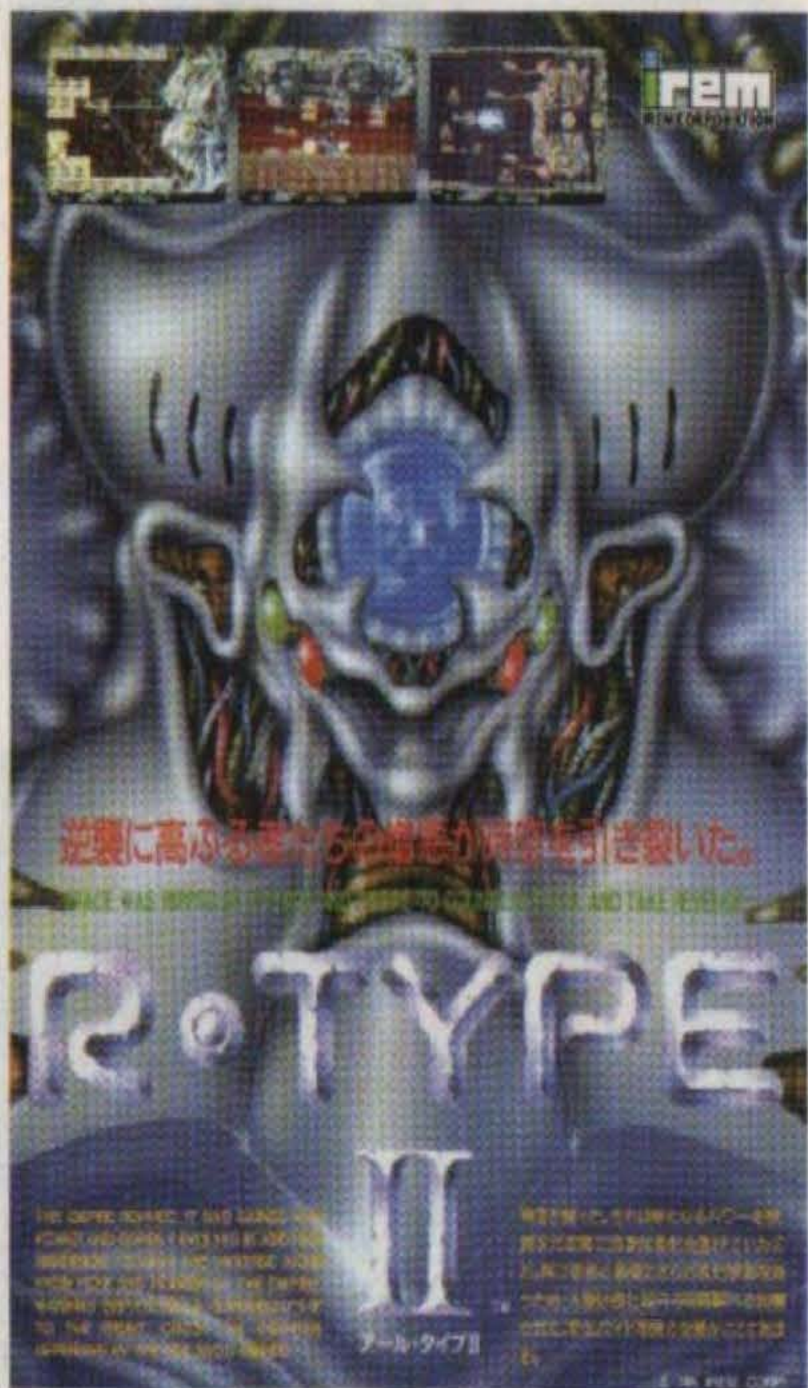
Un gioco tanto innovativo come R-Type non poteva che produrre uno sconfinato numero di cloni, che spesso però sorpresero per la loro buona qualità. Nel concludere la serie su PS2, la Irem ha simpaticamente celebrato gran parte dei titoli che nel corso degli anni avevano ricopiato il suo capolavoro, includendo i loro Fighter tra le navicelle selezionabili. Da ricordare sono soprattutto Gallop-Armed Police Unit del 1991 e Image Fight del 1988. Altro prodotto 'derivato' fu Katakis (il cui autore fu in seguito assunto dalla Irem), mentre Last Resort sfruttò al massimo le capacità grafiche del Neo Geo (malgrado la navicella ricordasse un coupè degli anni Settanta). E non dimentichiamo Pulsar, altro massacrapollici che non avrebbe mai visto la luce senza R-Type.

IL GRANDE BOSS

Di tutti gli strani e magnifici personaggi di R-Type, nessuno fece più impressione e fortuna del Dobkeratops, che chiudeva il primo livello del gioco originale: fu considerato tanto importante da decorare quasi ogni scatola o volantino delle varie versioni del gioco. Conosciuto anche come Doppelganger, Gladiator o Krell, questo sfortunato gigante ha costantemente dovuto subire la furia dei cannoni dell'R-9, non senza conseguenze... In R-Type Final lo vediamo infatti trasformato in un enorme carrarmato con tanto di supporto vitale in attesa di un'altra navicella solitaria che venga a cercare guai nell'impero di Bydo.

una dimensione extra. Il mutamento avvenne con R-Type Delta, presentato sulla PlayStation nel 1999, anche se le capacità poligonali della Play incisero più sull'aspetto che non sul gameplay. Ancora una volta, il marchio di R-Type aveva trasformato se stesso ritrovando nuovo vigore.

E arriviamo così al 2003, quando la Irem opta per una spettacolare conclusione della sua amata e consolidata serie con lo splendido R-Type Final. Vero che era ormai il gioco a guidare la corsa della navicella, ma l'enorme numero di astronavi a disposizione dell'aspirante eroe (sbloccate nel corso dell'azione) remunerava adeguatamente questo punto. Ce n'era un centinaio circa, ognuna con differenti Wave Cannon e armi Force da scegliere con attenzione - livello per livello - se si voleva mettere fine una volta per tutte alla minaccia dell'Impero di Bydo. R-Type Final è più di un aggiornamento del marchio alla successiva generazione. È tutto quello l'originale avrebbe voluto essere, un banchetto biomeccanico che esalta una volta di più le idee semplici, ma vincenti che stanno alla base della serie. Il marchio R-Type è riuscito per oltre 15 anni a rimanere fedele a se stesso conservando risolutamente il suo ottimo standard iniziale e dimostrando sopra ogni altra cosa che i grandi giochi possono durare per sempre.



» Gli artwork giapponesi della serie di R-Type sono sempre stati eccezionali: ecco qui quello di R-Type II.


» R-Type II resta forse uno dei più difficili sparatutto mai prodotti. Completarlo richiede la pazienza di un santo.


» Pulsar metteva ai comandi della nave una ragazza dai capelli verdi con occhi da cerbiatta.

PROVATE QUESTO...

SE VOLETE GIOCARE CON R-TYPE...



R-TYPE FINAL - PLAYSTATION2

Magari non avrà spinto la PS2 ai suoi limiti, ma se volete provarlo al posto dell'originale, vivrete certamente l'esperienza di uno sparatutto a scorrimento laterale di gran classe, rigurgitante di tutte le diavolerie biomeccaniche che determinarono il successo dell'originale. Un canto del cigno per una serie che ha segnato la storia degli sparatutto.

"LA STORIA DI R-TYPE SI ESAURIVA INIZIALMENTE IN UNA GENERICA CHIAMATA ALLE ARMI CONTRO L'IMPERO DI BYDO, NELLA SCENA DI APERTURA"

R-TYPE LA SAGA



No.1

R-TYPE

Sistema: Arcade
Anno di uscita: 1987

Nel corso degli anni R-Type ha ricevuto uno sbalorditivo numero di conversioni apparendo praticamente su tutti i principali formati da casa. Tra le macchine su cui girava ci sono lo ZX Spectrum, il PC Engine, lo Sharp 6800 e il Master System (con un livello extra-esclusivo). I possessori di console portatili potrebbero prestare attenzione a R-Type DX per Game Boy che riunisce i primi due giochi in una comoda cartuccia e offre anch'esso un livello in più.

R-TYPE II

Sistema: Arcade • **Anno di uscita**: 1988

R-Type II soffrì di un problema comune alla maggior parte dei sequel. Era certo un grande gioco, ma viene oggi considerato più un aggiornamento che un vero seguito. Il Wave Cannon possedeva un livello di caricamento extra e i nemici erano in quantità maggiore, ma la curva di difficoltà, ancora più ripida di quella dell'originale, poteva scoraggiare i fan meno accaniti.



No.2

SUPER R-TYPE

Sistema: SNES • **Anno di uscita**: 1991

Il sospirato arrivo del marchio sulle macchine Nintendo si rivelò una versione aggiornata di R-Type II con qualche novità (come il livello supplementare all'inizio) ad addolcire la delusione per il ritardo. Fedele al progenitore arcade, era ancora più duro per l'assenza dei checkpoint, fatto che costringeva il giocatore a completare ogni livello con una sola vita!



No.3

R-TYPE LEO

Sistema: Arcade • **Anno di uscita**: 1992

Un altro sequel arcade mai uscito dalle sale giochi del Giappone. Migliorò comunque molto l'originale, con colori più vivaci e grafica impreziosita, al prezzo purtroppo della scomparsa della mitica Force. Paragonato a R-Type II segna un certo distacco dalla serie, ma è uno sparatutto superbo, che varrebbe la pena di giocare fino in fondo solo per la bellezza degli scenari.



No.4

R-TYPE III – THE THIRD LIGHTNING

Sistema: SNES • **Anno di uscita**: 1994

Un eccezionale capitolo della serie che, destinato ad aggiornare la precedente uscita per il 16-bit della Nintendo, fece appello a tutte le risorse della console con un ampio uso del mode 7, una grafica splendidamente dettagliata, un ispirato design dei livelli e una trascinante colonna sonora. Non meno sensibile l'impatto delle armi Force selezionabili.



No.5

R-TYPE DELTA

Sistema: PlayStation • **Anno di uscita**: 1999

Malgrado l'aspetto, poteva ancora definirsi uno sparatutto 2D, con il Fighter guidato automaticamente verso il covo di Bydo, mentre i nemici andavano avanti e indietro dallo scenario, immergendo l'utente nell'esperienza di gioco ben più di quanto avrebbero potuto i titoli precedenti. Fu mantenuta la feature delle armi selezionabili di Third Lighting, anche se in Delta si potevano avere tre differenti navicelle.



No.6

R-TYPE FINAL

Sistema: PlayStation 2 • **Anno di uscita**: 2003

Simile per impostazione a Delta, ma molto più avanzato per quanto riguardava il ributtante aspetto dell'esercito invasore. Il mondo di R-Type Final ha rappresentato una bellissima rivisitazione degli originari livelli 2D, dagli organismi insettoidi che spuntavano dai muri alla gigantesca astronave guerriera che scendeva a seminare il panico sulle strade terrestri. Un R-Type nello splendore della maturità.

No.7



CACCIA ALL'AFFARE

LA CACCIA È APERTA. SE DAVVERO VOLETE AVERE UNA COLLEZIONE COMPLETA, QUESTA È LA GUIDA CHE FA PER VOI. RIFATEVI GLI OCCHI CON SEI PAGINE PIENE DI QUANTO DI MEGLIO I GIOCHI RÉTRO HANNO DA OFFRIRE...

Collezionare giochi rétro può essere divertentissimo ma bisogna anche avere un'idea approssimativa di quanto vi costerà. Quindi per il piacere del vostro shopping ecco la guida all'acquisto di Retro Gamer. Dove possibile abbiamo cercato in ogni modo di elencare la prima data del lancio internazionale, che fosse in Asia, in America o in Europa. I prezzi sono stati presi da una grande quantità di fonti, incluso eBay, aste giapponesi, mercatini all'aperto, commercianti e opinioni comuni. Gli articoli stranieri saranno sempre più economici nei paesi di origine, quindi vanno considerate le differenze regionali. Inoltre, tenete a mente che i prodotti on line si possono trovare spesso a prezzi più bassi che nei negozi specializzati. Se vedete un articolo a un prezzo molto più basso, buon per voi! Noi puntiamo a essere di aiuto per trovare queste occasioni, ma se voi trovate un articolo in vendita per molto di più siate davvero sicuri di volerlo comprare. I prezzi fluttuano e il mercato oscilla, quindi non ci potrà mai essere una lista vera e propria. Tenete a mente che una cosa vale tanto quanto si è disposti a pagare per averla. Tuttavia nessuno è perfetto, e noi ci scusiamo se, con oltre 100 diversi sistemi di gioco da catalogare, possono verificarsi delle differenze rispetto ai prezzi che voi potreste trovare. Buona caccia!

OCCHI APERTI SULLE ASTE RÉTRO

Retro Gamer setaccerà innumerevoli pagine di eBay e vi darà notizia di qualsiasi articolo interessante (hardware o software) che abbia catturato la nostra attenzione. Se è stato venduto qualcosa per una somma incredibilmente alta di danaro (o a un prezzo più basso di quanto non venga venduto normalmente), lo troverete scritto qui.

BURNING RANGERS
Saturn
Prezzo normale
£28 (€40 circa)
Prezzo finale
£13 (€19 circa)



SPECTRUM 128K
(Imballato)
Prezzo normale
£40 (€58 circa)
Prezzo finale
£77 (€111 circa)



MEGA MAN X
SNES
Prezzo normale
£14 (€20 circa)
Prezzo finale
£25,55 (€37 circa)



3DO



3DO GOLDSTAR
» ANNO **1993**
» RARITÀ ★★
» PREZZO **€65 - €87 ca.**



PANASONIC FZ-1 (CARICATORE FRONTALE)
» ANNO **1993**
» RARITÀ ★★
» PREZZO **€58 - €87 ca.**



PANASONIC FZ-10 (CARICATORE SULLA PARTE SUPERIORE)
» ANNO **1994**
» RARITÀ ★★★
» PREZZO **€29 - €50 ca.**
Sebbene i sistemi 3DO avessero un grande potenziale non c'era abbastanza software di supporto, e alla fine la produzione è stata interrotta. Tuttavia erano stati realizzati dei grandi giochi!
- STAR CONTROL 2
- RETURN FIRE
- CRASH AND BURN

ACORN



ARCHIMEDES
» ANNO **1987**
» RARITÀ ★★★★
» PREZZO **€44 ca., con i giochi**
Il primo computer basato sul RISC, piuttosto potente all'epoca.
- VIRUS (VERSIONE SPOGLIA DI ZARCH)



ATOM
» ANNO **1980**
» RARITÀ ★★★★★
» PREZZO **€72 ca.**
Un computer Acorn estremamente vecchio che oggi è difficile da trovare.



ACORN ELECTRON
» ANNO **1983**
» RARITÀ ★★★★
» PREZZO **€15 ca.**
Versione economica del computer BBC (sotto).



BBC MICRO
» ANNO **1982**
» RARITÀ ★★★★
» PREZZO **€22 ca.**
Un computer britannico classico e piuttosto popolare. Noto con il soprannome affettuoso "il Bip".
- EXILE
- ELITE
- WAY OF THE EXPLODING FIST

AMSTRAD



CPC464
» ANNO **1984**
» RARITÀ ★
» PREZZO **€15 - €36 ca.**
Il primo computer classico a 8-bit di Amstrad, concepito per competere con il C64 e lo Spectrum ZX. Questo primo modello ha una piastra per cassette integrata. State alla larga dai modelli con il monitor verde!



CPC664
» ANNO **1985**
» RARITÀ ★★
» PREZZO **€30 - €36 ca.**
Uguale al 464, tranne che per un drive per floppy disk. Un modello di breve vita subito rimpiazzato dal superiore 6128.



CPC6128
» ANNO **1985**
» RARITÀ ★★★
» PREZZO **€36+ ca.**
Modello potenziato che raddoppiava la RAM delle precedenti versioni. Più tardi arrivarono i modelli "Plus" con una porta per cartucce.
- RENEGADE
- RICK DANGEROUS
- GRYZOR



GX4000
» ANNO **1990**
» RARITÀ ★★★★★
» PREZZO **€72 - €100 ca.**
Versione console della gamma CPC Plus, fornita di joypad. Quantità di giochi limitata.
- BURNIN' RUBBER
- PANG
- SWITCHBLADE

APPLE



APPLE II
» ANNO **1977**
» RARITÀ ★★★
» PREZZO **€44+ ca., con i giochi**
Come molti dei primi computer, l'Apple II veniva costruito a mano e venduto agli entusiasti.
- KARATEKA
- ULTIMA IV
- LODE RUNNER

ATARI



400/800/600XL/XE
» ANNO **1979**
» RARITÀ ★★★★★
» PREZZO **€29+ ca.**
Serie di vecchi computer Atari a 8-bit.
- DROPZONE
- THRUST
- ZYBEX



2600 (VCS)
» ANNO **1977**
» RARITÀ ★★
» PREZZO **€29 - €43 ca.**
La primissima console di Atari. Vari modelli, molti con il classico effetto legno del pannello. Molti giocatori britannici hanno avuto il gusto della prima partita con questa console.
- PITFALL
- ADVENTURE
- COSMIC ART

GUIDA ALLA RARITÀ



RARISSIMO, UN VERO PEZZO DA COLLEZIONE
RARO COME I DENTI DI GALLINA
LO TROVI SE SEI FORTUNATO
REGOLARMENTE SU EBAY
UN AFFARE DA MERCATINI ALL'APERTO

5200
» ANNO **1982**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca.**

Successore poco popolare del 2600, considerato come un Atari 400 senza tastiera.

- RESCUE ON FRACTALUS
- DIG DUG
- ZAXXON

7800
» ANNO **1987**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 - €58 ca.**

Per comodità Atari fece il 7800 retro compatibile con il sempre popolare 2600

- KARATEKA
- CHOPLIFTER
- WINTER GAMES

JAGUAR
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**

Tentativo fallito di battere la PlayStation e il Saturn nella gara delle console. Pochi giochi accettabili. Però ha il Tempest di Jeff Minter!

- TEMPEST 2000
- ALIEN VS PREDATOR
- BATTLESPHERE [RARO E COSTOSO!]

JAGUAR CD
» ANNO **1995**
» RARITÀ
» PREZZO **€100 ca.**

Una rara e troppo costosa aggiunta di CD per il Jaguar. Pochissimi giochi, ma sembra proprio una tavoletta del bagno!

- BATTLEMORPH CD
- HIGHLANDER CD
- TEMPEST 2000 MUSIC CD

LYNX I/II (IL SECONDO È PIÙ PICCOLO)
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€22 ca.**

Potente e portatile, prodotto Atari che non ha avuto successo a causa dello scarso marketing e della breve durata della batteria.

ST
» ANNO **1985**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca., a seconda del modello**

Computer Atari, grosso rivale dell'Amiga. Ci sono molti modelli differenti con varie specifiche.

- DOUNGEON MASTER
- POPULOUS
- DAMOCLES

BANDAI



GUNDAM RX-78 COMPUTER
» ANNO **1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€108 ca. I prezzi variano molto**

Ultra raro, il primo computer giapponese per i giochi di Bandai. Indirizzato sia ai giocatori che agli amanti degli anime. Aspettatevi di pagare un prezzo molto più alto per una macchina in ottimo stato.



PLAYDIA
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€130 ca., anche di più secondo eBay**

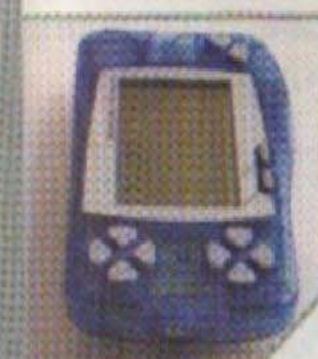
Una bizzarra console esclusiva per il Giappone. Apparentemente per bambini.



PIPPIN (ATMARK)
» ANNO **1995**
» RARITÀ
» PREZZO **€500+ approssimativamente**

Uno strano ibrido di Bandai e Apple. Molto costoso e con pochissimi giochi disponibili. Il prezzo alto sta a significare che lo cercano solo i collezionisti.

- RACING DAYS
- DRAGON BALL Z
- GUNDAM TACTICS



WONDERSWAN (B/N)
» ANNO **1999**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**



WONDERSWAN CRYSTAL
» ANNO **2000**
» RARITÀ
» PREZZO **€36 ca.**

Sistema portatile Bandai, piuttosto popolare. Adesso può essere comprato per molto poco, specialmente in Giappone. Assicuratevi di comprare lo SwanCrystal, che è semplicemente una versione migliorata e "a colori". Entrambi i modelli possono leggere giochi WS in B/N.

- GUNPEY EX
- SWAN COLOSSEUM
- JUDGEMENT SILVERSWORD

COMMODORE



AMIGA 500/600/1200
» ANNO **1985**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca., di più con i giochi a seconda del modello**

Un computer Commodore a 16-bit classico e incredibilmente popolare, che fu progettato per competere con la serie di Atari ST. Con il suo vasto assortimento di modelli diversi, con specifiche diverse, l'Amiga 500 (con un upgrade di RAM) è stato un computer particolarmente gradito da moltissimi giocatori.



C16/PLUS 4
» ANNO **1984**
» RARITÀ
» PREZZO **€22 - €43 ca.**

Il fratello meno conosciuto del C64, ma senza la compatibilità dei suoi pari.

- TUTTI I FRUTTI
- MONTY ON THE RUN
- KIKSTART



C64
» ANNO **1982**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 - €43 ca.**

Uno dei computer a 8-bit più venduti di tutti i tempi. Ha fatto concorrenza ai computer Spectrum e Amstrad. Aveva il favoloso chip audio SID di cui fu fatto un uso straordinario da gente come Ben Danglish e Rob Hubbard.

- WIZBALL
- MAYHEM IN MONSTERLAND
- PARADROID



C64 GS (GAMES SYSTEM)
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca.**

Una macchina Commodore a cartucce che ha cercato di affrontare sia Sega che Nintendo. Ha tristemente fallito nel compito a causa della mancanza di supporto da parte di molti editori.

- PANG
- NAVY SEALS
- BATTLE COMMAND



C128
» ANNO **1985**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 - €72 ca.**

Tre macchine (CPM, C64 e C128) in un contenitore. Relativamente piccola la quantità di software specifico.



CDTV
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**

Commodore puntava al mercato dell' "ogni casa dovrebbe averne uno", e ha sbagliato di grosso. Una curiosa mistura di materiale ludico e didattico.

MARIO PARTY 3
N64
Prezzo normale
£20 (€29 circa)
Prezzo finale
£38 (€55 circa)



SEGA MASTER SYSTEM
(versione Light Gun)
Prezzo normale
£20 (€29 circa)
Prezzo finale
£54,71 (€79 circa)



TURBO GRAFIX 16
(con extra)
Prezzo normale
£45 (€65 circa)
Prezzo finale
£21 (€30 circa)



METAL SLUG
Neo Geo AES
Prezzo normale
£1000 (€1440 circa)
Prezzo finale
£549 (€790 circa)



VIRTUAL BART
Prezzo normale
£200 (€288 circa)
Prezzo finale
£4,99 (€7 circa)



NEO GEO
(con 20 giochi)
Prezzo normale
£470 (€677 circa)
Prezzo finale
£350 (€504 circa)





CD32
» ANNO **1992**
» RARITÀ
» PREZZO **€36 ca.**
Una console basata su CD che derivava dalla sperimentale CDTV. Descritta a volte come un'Amiga 1200 con drive per CD fatta console. Nonostante godesse di qualche gioco estremamente notevole, la maggior parte delle persone non lasciò le proprie controparti 500 e 1200.
- EXILE
- SIMON THE SORCERER
- ALIEN BREED 3D



VIC-20
» ANNO **1980**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 - €43 ca., a seconda delle condizioni e degli extra**
Il computer che affermò la marca Commodore.
- HELLGATE
- SERPENTINE
- SUPER SMASH

FUJITSU



FUJITSU FM COMPUTERS
» ANNO **1989**
» RARITÀ
» PREZZO **€144+ ca.**
Potenti computer Fujitsu dei primi anni '90 che potevano leggere i CD.



FUJITSU FM TOWNS MARTY
» ANNO **1993**
» RARITÀ
» PREZZO **€288+ ca.**
Una console leggendaria, che conteneva sia un drive per CD che per dischetti basato sui vecchi computer Fujitsu FM Towns e soprattutto retro compatibile con la maggior parte dei giochi. Molto costoso (specialmente se trovate una macchina in ottimo stato) ma è un sacco chic!
- ZAK MC KRAKEN
- TATSUJIN OU
- SCAVENGER 4

VARI



BALLY ASTROCADE
» ANNO **1978**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**
Uno dei primi sistemi di gioco che usava cartucce intercambiabili, sviluppato dalla divisione giochi di Bally alla Midway Games.
- GATE ESCAPE
- ICBM ATTACK
- TREASURE COVE



BARCODE BATTLER
» ANNO **1993**
» RARITÀ
» PREZZO **€7 ca.**
Una console portatile su cui dovevi passare delle carte con dei codici a barre (o codici a barre presi dai pacchetti delle zuppe!) per raccogliere dati statistici e poi combattere contro qualcun altro che aveva passato altri codici a barre. Non ci stiamo inventando niente...
- 1 LTR BOTTLE OF JACK DANIALS
- SMARTIES
- RETRO GAMER 19



CASIO LOOPY
» ANNO **1995**
» RARITÀ
» PREZZO **€36 ca.**
Altre stupidaggini dalla terra del sol levante. Questa è una console progettata in special modo per giocatrici femminili e permette anche la stampa di adesivi... Casio sperava che facesse meglio della loro non riuscita console PV-1000 uscita nel 1983.



FAIRCHILD CHANNEL F
» ANNO **1976**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
La prima console in commercio che utilizzava cartucce programmabili. Un vero pezzo di storia. Nonostante questo, è sorprendentemente economica (sebbene importarla dagli USA potrebbe costare una certa cifra).



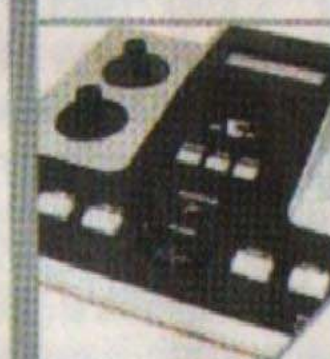
COLECOVISION
» ANNO **1982**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca., solo la console**
La terza generazione dei sistemi di gioco Coleco. Qualche gioco accettabile e, considerandone l'età, è una macchina piuttosto potente. Molte delle sue conversioni arcade erano considerate superiori a quelle di altri sistemi sul mercato.
- CONGO BONGO
- SMURPH RESCUE
- CABBAGE PATCH KIDS



DRAGON 32/64
» ANNO **1982/3**
» RARITÀ
» PREZZO **€11 ca., molto economico su eBay**
Uno dei primi computer britannici che cercava di approfittare del boom dei primi anni '80. Ebbe vita breve ma fu piuttosto popolare. Il modello 64 fu realizzato pressappoco un anno dopo il 32.
- GRID RUNNER
- DEVIL ASSAULT
- CAVE FIGHTER



ARCADIA 2001
» ANNO **1982**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
Console mal riuscita di Emmerson, di cui furono realizzati anche numerosi cloni.
- FUNKY FISH
- JUNGLER
- ROBOT ATTACK



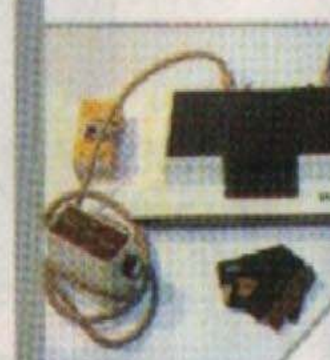
EPOCH CASSETTE VISION
» ANNO **1981**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**
Una sconosciuta e vecchissima console giapponese, di cui nel 1983 fu realizzato un modello economico "Junior".



EPOCH SUPER CASSETTE VISION
» ANNO **1984**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca.**
Il successore targato Epoch del Cassete Vision, che fu anche venduto in Europa con la marca Yeno. A quanto pare, per questa console furono realizzati solo 30 giochi.



INTELLIVISION
» ANNO **1980**
» RARITÀ
» PREZZO **€58 ca., di più a seconda degli extra**
Sviluppato da Mattel, il sistema fu rivoluzionario. Era la prima console ad avere tecnicamente 16-bit, ad andare on line (per scaricare giochi) e aveva un sintetizzatore vocale. Tutt'oggi ha un grande seguito in ambito rétro.
- FROG BOG
- ARMOR BATTLE
- LOCK'N'CHASE



ODYSSEY
» ANNO **1972**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
La prima vera console per videogiochi, prima ancora che Atari entrasse in gioco! Creata da Ralph Baer, è definitivamente un pezzo di storia dei videogiochi. Per fortuna può essere comprata a un prezzo relativamente economico.



PLAYSTATION
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca., dipende dal modello e dalle condizioni**
Un altro tentativo da parte di Sony di entrare nel mercato dell'hardware (dopo l'MSX): questa volta hanno conquistato il mercato. Ci sono innumerevoli giochi non documentati e tuttavia eccellenti per PS. Più tardi è stata ri-realizzata come PSone, che è più cara ma ha un aspetto molto più carino.
- CASTELVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
- FINAL FANTASY VII
- RIDGE RACER



SAM COUPE
» ANNO **1989**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 - €288 ca., per un sistema completo in ottimo stato**
Originariamente sviluppato dalla Miles Gordon Technology a Swansea, il Sam Coupe fu un computer britannico a 8-bit unico che non andò tanto bene. Poteva anche emulare lo Speccy a 48K, fino a un certo punto.
- DEFENDERS OF THE EARTH
- ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS
- PRINCE OF PERSIA



SUPERVISION
» ANNO **1992**
» RARITÀ
» PREZZO **€22 ca.**
Venduto da varie compagnie differenti, era essenzialmente un antagonista economico del Game Boy monocromatico. Senza destare molta sorpresa, non è stato prodotto per un periodo molto lungo e ora è difficile da trovare.
- ALIEN
- HONEY BEE
- POLICE BUST



TIGER ELEC. GAME.COM
» ANNO **1997**
» RARITÀ
» PREZZO **€22 ca.**
Un tentativo da parte di Tiger Electronics di competere con il Game Boy.
- RESIDENT EVIL 2
- SONIC JAM
- DUKE NUKEM 3D



TOMY TUTOR (MK1/JR/MK2)
» ANNO **1983/84**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
Serie di vecchi computer Tomy.



VECTREX (MB/GCE)
» ANNO **1982**
» RARITÀ
» PREZZO **€115 ca.**
L'unico sistema uscito con uno schermo vettoriale, che rendeva possibile una grafica veramente vettoriale.
- SPACE WAR
- SPINBALL
- HYPERCHASE



X68000
» ANNO **1987**
» RARITÀ
» PREZZO **€130 ca.**
Un computer Sharp, uscito solo in Giappone. Famoso per i suoi adattamenti di arcade.
- CASTLEVANIA CHRONICLES
- STREET FIGHTER 2
- FINAL FIGHT

MSX



MSX 1
» ANNO **1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 - €43**
Un primo tentativo di creare una piattaforma di gioco standard, piuttosto diffusa nel Regno Unito.
- PENGUIN ADVENTURE
- KNIGHTMARE
- THE GOONIES



MSX 2
» ANNO **1986**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 - €72 ca.**
Versione aggiornata e potenziata dell'MSX, molto popolare in Olanda e Brasile dove anche oggi vengono sviluppati degli eccellenti giochi autoprodotti.
- METAL GEAR 2
- ALESTE 2
- VAMPIRE KILLER



MSX 2+
» ANNO **1988**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 - €72 ca.**
Un altro aggiornamento hardware che si dimostrò molto popolare in Olanda.
- SPACE MANBOW
- GOLVELLIUS 2
- F1 SPIRIT 3D SPECIAL



MSX TURBO R
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 - €130 ca.**
Un ultimo e non molto popolare aggiornamento hardware, in pratica esclusivo per il Giappone.
- FRAY
- PRINCESS MAKER
- ILLUSION CITY

NEC



PC6### (ANCHE MK II)
» ANNO **dal 1984**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 - €72 ca., a seconda del modello**
La vecchiotta serie 6000 di computer NEC, con un sacco di giochi giapponesi molto belli. Realizzata negli USA alla NEC Trek. Sebbene sia piuttosto economica, state attenti agli sbalzi di prezzo.



PC-8801
» ANNO **dal 1981**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca., economico su Yahoo! Giappone**
Una vecchia serie di computer NEC, con molti modelli differenti usciti nel corso degli anni. Ha una lista di bei giochi sorprendentemente grande, compreso l'originale Slipheed. Sebbene sia molto economica da comprare on line in Giappone, il trasporto è costoso.



PC-9801
» ANNO **dal 1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€50 ca., economico su Yahoo! Giappone**
Un'altra serie di computer NEC, ancora con molti grandi giochi. Esistono anche versioni portatili. Vale la pena prestare attenzione alla maggior parte dei giochi Falcom.



PCFX
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 ca., ma i prezzi possono fluttuare**
Una tower-console NEC a 32-bit, somiglia a un PC. Fatta uscire solo in Giappone, ha avuto supporto software fino al 1998. Solo pochi titoli d'azione. A quanto pare, aveva anche un po' di hentai.
- LAST IMPERIAL PRINCE
- CHOUJIN HEIKI ZEROIGAR [SPARATUTTO]
- ZENKI FX [PICCHIADURO]



PC-ENGINE
» ANNO **1987**
» RARITÀ
» PREZZO **€79 ca.**
Un classico pezzo hardware targato NEC, che dispone di molti adattamenti arcade e qualche esclusiva. Il sistema CoreGraphix è semplicemente un PC-Engine con un'uscita AV.



PC-ENGINE GT
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€100 ca., a seconda degli extra**
Versione tascabile del PC-Engine giapponese che leggeva tutte le Hu-Card giapponesi.



TURBOGRAFX-16
» ANNO **1989**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca., si può trovare a prezzi piuttosto bassi**
Versione americana del PC-Engine. Ha un blocco regionale, quindi le Hu-Card dei due sistemi non sono reciprocamente compatibili.



TURBO EXPRESS
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 ca. I prezzi variano moltissimo**
Versione tascabile dell'americano Turbo-Grafx-16.
- BONK KID SERIES
- BLOODY WOLF
- NINJA SPIRIT



SUPER GRAFX
» ANNO **1989**
» RARITÀ
» PREZZO **€115 ca.. I prezzi possono variare**
Ideato per succedere all'originale PC-Engine ma tristemente inadeguato a causa della mancanza di giochi. È retro-compatibile, ma solo 6 giochi sono stati realizzati specificamente per questo apparecchio.
- ALDYNES
- DARIUS PLUS
- GHOULS AND GHOSTS



PC CD-ROM/TURBO GRAFX CD
» ANNO **1988**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 ca.**
PCE e TG16 con l'aggiunta del CD-ROM, in vendita nel 1988 senza blocco regionale.



PCE DUO/TURBO DUO
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€172 ca.**
Sistema che combina il PCE/TG16 con l'aggiunta di CD. Uscito sia in America che in Giappone, nel 1991 e nel 1992. I giochi in CD ancora non avevano blocchi regionali.



DUO-R
» ANNO **1993**
» RARITÀ
» PREZZO **€115 ca.**
Versione spoglia del PCE-Duo, senza presa per le cuffie. Più tardi, nel 1994 uscì una versione Duo-RX di un blu leggero e con un pad a sei tasti.
- DRACULA X
- SHUBINMAN
- LORDS OF THUNDER

NINTENDO



FAMICOM
» ANNO **1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€86 ca.**
Il primo tentativo di Nintendo di entrare nel mercato delle console, con oltre 1000 giochi tra cui scegliere!



FAMICOM AV
» ANNO **1993**
» RARITÀ
» PREZZO **€57 ca.**
Una versione più economica e rimodellata del Famicom, ora con uscita AV.



FAMICLONE
» ANNO **N/D**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
Versione pirata massicciamente prodotta del sistema Famicom. Praticamente infinita la varietà estetica dei modelli.
- CRISIS FORCE
- SWEET HOME
- HAUNG DI



FAMICOM DISK SYSTEM
» ANNO **1986**
» RARITÀ
» PREZZO **€100 ca.**
Tentativo di Nintendo di rendere accessibile a tutti un sistema basato sugli economici dischetti riscrivibili. Vi avvertiamo: le cinghie del drive si rompono molto facilmente.

SITI DI GIOCO RÉTRO

WORLD OF SPECTRUM
Che vi piaccia bazzicare il forum degli appassionati o che vogliate solo giocare con qualche gioco dello Spectrum, non c'è un sito migliore di World of Spectrum. Una risorsa essenziale per chi ama lo Spectrum da sempre.
www.worldofspectrum.org



LEMON64
Forza gente, Lemon64 ultimamente è stato vicino alla chiusura per mancanza di traffico. Invertite subito la rotta e andate dritti in questo sito, che è uno dei più specializzati che ci siano in giro per C64. Sarete contenti di averlo fatto.
www.lemon64.com



CPC GAME REVIEWS
Tutti elogiano Nicholas Campbell. Ha riempito con centinaia di recensioni CPC il suo sito, dove è anche possibile scaricare alcuni giochi per il vostro piacere. Chi ha un Amstrad dovrebbe proprio dare un'occhiata a questo sito.
www.cpcgamereviews.co.uk

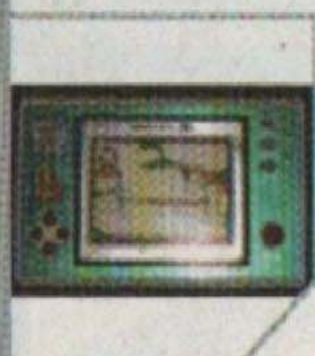


UK RESISTANCE
Non è un sito di gioco rétro, ma ogni sito Internet che come noi ami molto Sega merita chiaramente menzione. Se state cercando una sfida caustica e divertente nel mondo dei videogiochi, allora UK Resistance è ciò che fa per voi.
www.ukresistance.co.uk

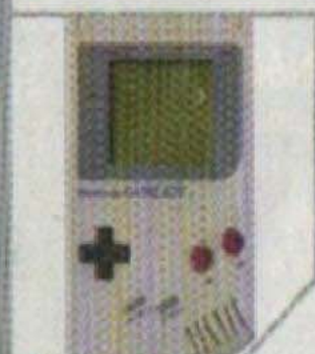




SHARP FAMICOM TWIN
» ANNO **1986**
» RARITÀ
» PREZZO **€144 ca.**
Famicom e Disk System combinato, da Sharp. Uscito in due colori: nero e rosa.
- OTOCKY
- NAZO NO MURASAME JOU
- PATLABOR



GAME&WATCH
» ANNO **1980-1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€2 - €288 ca.**
Serie di piccoli giochi LCD portatili creati dalla leggendaria Gunpei.



GAMEBOY B/N
» ANNO **1989**
» RARITÀ
» PREZZO **€7 ca.**
Il primo tascabile Nintendo, con cartucce intercambiabili. Nonostante la sua età e lo schermo monocromatico ha a disposizione molti giochi classici eccellenti.



GAMEBOY POCKET
» ANNO **1996**
» RARITÀ
» PREZZO **€12 ca.**
Un GB più piccolo e compatto, con uno schermo migliore. È uscita una versione giapponese con luce integrata e si vende a un prezzo molto più alto.
- SUPER MARIO LAND
- TETRIS
- POKEMON



GAME BOY COLOR
» ANNO **1998**
» RARITÀ
» PREZZO **€17 ca.**
Versione a colori del GB classico. Retro compatibile, ma con a disposizione diversi giochi esclusivi davvero speciali.
- METAL GEAR SOLID: GHOST BABEL
- RESIDENT EVIL GAIDEN
- HARVEST MOON 3



GAME BOY ADVANCE
» ANNO **2001**
» RARITÀ
» PREZZO **€36 ca.**



N64
» ANNO **1996**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
L'ultima console Nintendo a cartucce, antagonista di PlayStation e Saturn. Ha numerosi classici, diventati dopo molto richiesti. Alcuni giochi (come Donkey Kong) richiedono il pacchetto di espansione di RAM senza il quale non girano.
- SIN & PUNISHMENT
- PILOTWINGS 64
- BLAST CORPS



N64 DD
» ANNO **1999**
» RARITÀ
» PREZZO **€216 ca.**
Un altro tentativo da parte di Nintendo di unire il sistema a dischi con quello a cartucce di una delle sue console. Costoso e con pochissimi giochi a disposizione.
- F-ZERO EXPANSION KIT
- MARIO ARTIST SERIES
- DOSHIN THE GIANT



NES
» ANNO **1985**
» RARITÀ
» PREZZO **€21 ca.**
La versione occidentale del Famicom, popolare in tutto il mondo. Grande quantità di classici Nintendo tra cui scegliere e anche molto economico.



NES
» ANNO **1993**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 ca.**
Versione rimodellata e migliorata del NES tradizionale. Anche il blocco regionale era stato rimosso, quindi ci girano tutti i giochi NES a 72 pin (72 perni).
- VICE: PROJECT DOOM
- SNAKE'S REVENGE
- SUPER MARIO BROS. 3



SNES (SUPER FAMICON IN GIAPPONE)
» ANNO **1990**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**
Il successore Nintendo del NES, e anche una delle loro macchine più popolari. Un pilastro rétro con una fantastica gamma di giochi.



SNES 2 (NOTO IN GIAPPONE COME "JR")
» ANNO **1997**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 - €144 ca.**
Un SNES più economico e ridisegnato.
- SUPER METROID
- SECRET OF MANA
- SUPER MARIO WORLD

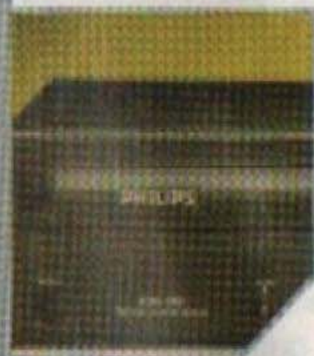


VIRTUAL BOY
» ANNO **1995**
» RARITÀ
» PREZZO **€115 ca.**
Il tentativo non riuscito da parte di Nintendo di creare un sistema di gioco pseudo Realtà Virtuale. Una novità, in qualche modo, dato che non c'è niente di simile a questa console. Vi avvertiamo però che, come molti giocatori si sono lamentati, la macchina dà mal di testa.
- MARIO TENNIS
- WARIO LAND
- RED ALARM

PHILIPS



CD-I205/210/220
» ANNO **dal 1992**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca., di più con la Digital Video Card**
Sistema unico di Philips. La serie 200 consiste in apparecchi a sistema frontale di caricamento, con modelli che hanno specifiche leggermente diverse l'uno dall'altro.



CD-I 450/490/740
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca., di più con DVC**
Versione console di precedenti modelli, richiede una DVC "9956" differente.
- THE APPRENTICE
- BURN CYCLE
- HOTEL MARIO



VIDEOPAC G7000
» ANNO **1978**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**
Popolare in tutto il mondo (specialmente in Brasile e Olanda) e conosciuto anche come "Odyssey 2".



VIDEOPAC G7400
» ANNO **1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**
Il successore retro compatibile del G7000.
- QUEST FOR RINGS
- PICKAXE PETE
- MUNCHKIN

SEGA



32X
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€50 ca.**
Aggiunta non riuscita al Megadrive, progettato per accrescerne le possibilità.
- KNUCKLES CHAOTIX
- KOLIBRI
- DARXIDE



DREAMCAST
» ANNO **1999**
» RARITÀ
» PREZZO **€36 ca., a seconda degli extra**
L'ultima realizzazione hardware Sega. Non dovrebbe mancare a nessun giocatore. Possiede una stupefacente gamma ufficiale di giochi e in più è in grado di emulare sistemi precedenti.
- IKARUGA
- CRAZY TAXI
- REZ



GAME GEAR
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€22 ca., di più con gli extra**
Di produzione Sega, progettato come antagonista del Game Boy. Poca la durata della batteria, ma in effetti un Master System portatile. Poteva essere usato anche come TV (come mostrato in figura).
- SHINOBI 2
- COLUMNS
- SINTONIZZATORE TV



SG-100 (PIÙ MARK II E III)
» ANNO **1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 - €72 ca.**
La prima console Sega, un pezzo di storia! Il modello Mark III sarebbe stato riprogettato in futuro per diventare il Master System. Come il giapponese Famicom, è molto più bello che nella versione britannica.



SC-3000
» ANNO **1983**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 ca.**
Computer equivalente dell'SG-1000, anch'esso Sega. Era popolare in Australia e in altre ex colonie. Era anche compatibile con l'SG-1000.



MASTER SYSTEM I/II
» ANNO **1985**
» RARITÀ
» PREZZO **€15 ca.**
Popolare console Sega a 8-bit, antagonista del NES. Un adattamento da sistemi di gioco precedenti.
- PHANTASY STAR
- WONDER BOY 3: DRAGON'S TRAP
- NINJA GAIDEN



AMSRTAD MEGA PC
» ANNO **1993**
» RARITÀ
» PREZZO **€15 ca., secondo eBay**
Uno strano ibrido tra un PC Amstrad e un Mega Drive. Una stranezza simpatica da collezione ma, a giudicare da precedenti aste su eBay, non vende molto.



TERADRIVE
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€144 ca.**
Un altro ibrido tra computer e Mega Drive. Data l'uscita antecedente di questo rispetto all'ibrido di Amstrad, questi due sistemi non sono collegati. Essendo stati distribuiti esclusivamente in Giappone, sono stati visti raramente in libera circolazione. Probabilmente vi costeranno davvero molto, se riuscirete a trovarne uno.



MEGADRIVE/GENESIS I/II
» ANNO **1989+**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca., a seconda del modello**
Il grande capo. La console Sega di maggior successo e un classico del gioco rètro.



GENESIS 3
» ANNO **1998**
» RARITÀ
» PREZZO **€50 ca.**
Sviluppato da Majesco. Questo modello ridotto è più raro e ha qualche problema di compatibilità. Solo negli USA.



NOMAD
» ANNO **1995**
» RARITÀ
» PREZZO **€144 ca.**
Un Megadrive portatile. Caro, batteria di poca durata e qualche problema di compatibilità.
- RANGER-X
- THUNDER FORCE IV
- COMIX ZONE



MULTIMEGA/ WONDERMEGA
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€144 ca., a seconda del sistema CDX/Xeye**
Una serie di ibridi tra MD e MCD differenti, usciti in tre regioni principali.



MEGA CD (SCD) I/II
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€72 ca., a seconda del sistema**
L'aggiunta del CD per il Megadrive. Nonostante l'aspra critica, dispone di molti giochi eccellenti.
- POPFUL MAIL
- SNATCHER
- SONIC CD



PICO
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca., di più con i giochi**
Computer giocattolo uscito per bambini piccoli. I giochi sono messi in confezioni stile libro di fiabe.
- SONIC'S GAME WORLD
- ECCO JR. AND THE GREAT OCEAN HUNT
- THE LION KING ADVENTURES AT PRIDE ROCK



SATURN
» ANNO **1994**
» RARITÀ
» PREZZO **€43 ca.**
L'antagonista Sega di PlayStation e N64. Un vero vulcano 2D, che nonostante un incredibile catalogo di giochi non è mai decollato.
- SATURN BOMBERMAN
- GUARDIAN HEROES
- DRAGON FORCE

SINCLAIR



ZX-80
» ANNO **1980**
» RARITÀ
» PREZZO **€200 ca., a quanto pare, se con scatola e in ottime condizioni**
Uno dei primissimi computer Sinclair. Basse capacità significavano limitate possibilità di gioco. Ora estremamente difficile da ottenere.



ZX-81
» ANNO **1981**
» RARITÀ
» PREZZO **€100 ca., se in ottimo stato**
Un computer Sinclair potenziato, con grafica ASCII in bianco e nero. Non così difficile da trovare come lo ZX-80, tuttavia ha un prezzo rispettabile.
- 3D MONSTER MAZE
- MAZOGS
- SABOTAGE



ZX SPECTRUM 48K
» ANNO **1984**
» RARITÀ
» PREZZO **€14 ca.**



ZX SPECTRUM 128K
» ANNO **1986**
» RARITÀ
» PREZZO **€58 ca.**



ZX SPECTRUM
» ANNO **1984**
» RARITÀ
» PREZZO **€50 ca.**



ZX SPECTRUM +2
» ANNO **1986**
» RARITÀ
» PREZZO **€50 ca.**



ZX SPECTRUM +3
» ANNO **1987**
» RARITÀ
» PREZZO **€58 ca.**
Il classico britannico amato da molti. Migliorato moltissimo rispetto ai precedenti computer Sinclair, normalmente veniva paragonato al C64 e ai computer Amstrad, che ciclicamente causava molte discussioni da bar su chi avesse la macchina migliore.
- HEAD OVER HEELS
- 3D DEATHCHASE
- SKOOL DAZE

SNK



NEOGEO AES
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€216 ca.**
Sistema SNK molto potente. Disponeva di molti giochi arcade di alta qualità. Purtroppo, a causa dell'alto prezzo dei giochi originali, oggi molti di questi sono cari in modo ridicolo.



NEOGEO MVS
» ANNO **1989**
» RARITÀ
» PREZZO **€100 ca. Il modello multi-slot costa di più**
Un sistema arcade SNK molto potente, che molte persone preferiscono rispetto all'AES per il minor costo dei giochi. (La maggioranza dei titoli NeoGeo sono apparsi su entrambe le piattaforme, o in alternativa possono essere adattati).
- METAL SLUG
- KING OF FIGHTERS # #
- WAKU WAKU 7



NEO GEO CD
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€144 ca.**



NEOGEO CDZ
» ANNO **1991**
» RARITÀ
» PREZZO **€115 ca.**
Basato sui sistemi NeoGeo, rappresenta un tentativo di SNK di abbassarne il prezzo dei giochi. Il CDZ è più conveniente e ha tempi di caricamento più brevi. Molti titoli in CD sono adattamenti da AES/MVS.
- VIEWPOINT
- AGGRESSORS OF DARK COMBAT
- SAMURAI SHOWDOWN RPG



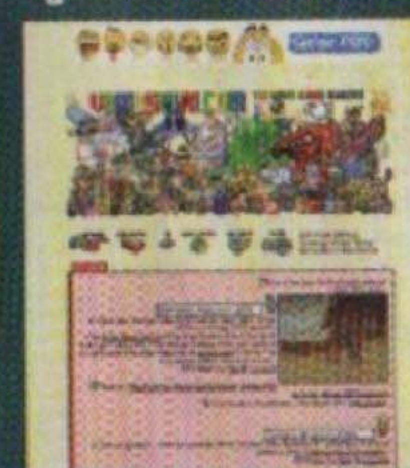
NEOGEO POCKET (B/N)
» ANNO **1998**
» RARITÀ
» PREZZO **€29 ca.**



NEOGEO POCKET COLOR
» ANNO **1999**
» RARITÀ
» PREZZO **€50 ca.**
Sistema NeoGeo portatile di SNK, che ha tristemente fallito nell'intento di competere col Game Boy, malgrado disponesse di alcuni grandi giochi. Nonostante questo è ancora un grande. Assicuratevi di comprare l'ultima versione con lo schermo a colori.
- FASELEI!
- CARD FIGHTERS (CAPCOM/SNK)
- MATCH OF THE MILLENNIUM (CAP VS SNK)

SITI DI GIOCO RÉTRO

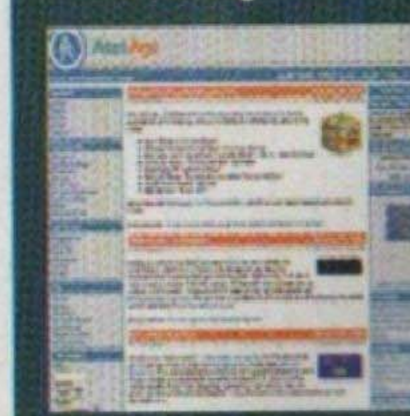
THE VIDEO GAME MUSEUM
Non abbiamo paura di essere smentiti se diciamo che è caratterizzato da un'orribile quantità di pop-up, ma il Museo del Videogioco rimane una risorsa essenziale. Scansioni, screenshot, finali dei giochi. La lista dei materiali da passare in rassegna continua semplicemente all'infinito. Setacciatelo quando avete molto tempo libero..
http://www.vgmuseum.com/



KILLER LIST OF VIDEO GAMES
Se state cercando una lista esaustiva di titoli arcade, allora non guardate più in là del sorprendentemente dettagliato KLOV. Ci sono una quantità pazzesca di screenshot che vi faranno sbavare, un sacco di fatti interessanti e tutte le statistiche che abbiate mai desiderato. Un sito fondamentale.
www.klov.com



ATARI AGE
Ci sono moltissimi siti in Internet specializzati su Atari, ma pochi arrivano vicino all'incredibile quantità di informazioni contenute nel bellissimo Atari Age. Sono rappresentate tutte le piattaforme, i giochi sono catalogati per rarità e sono disponibili moltissime recensioni interessanti. Un grande sito per tutti gli appassionati.
www.atariage.com



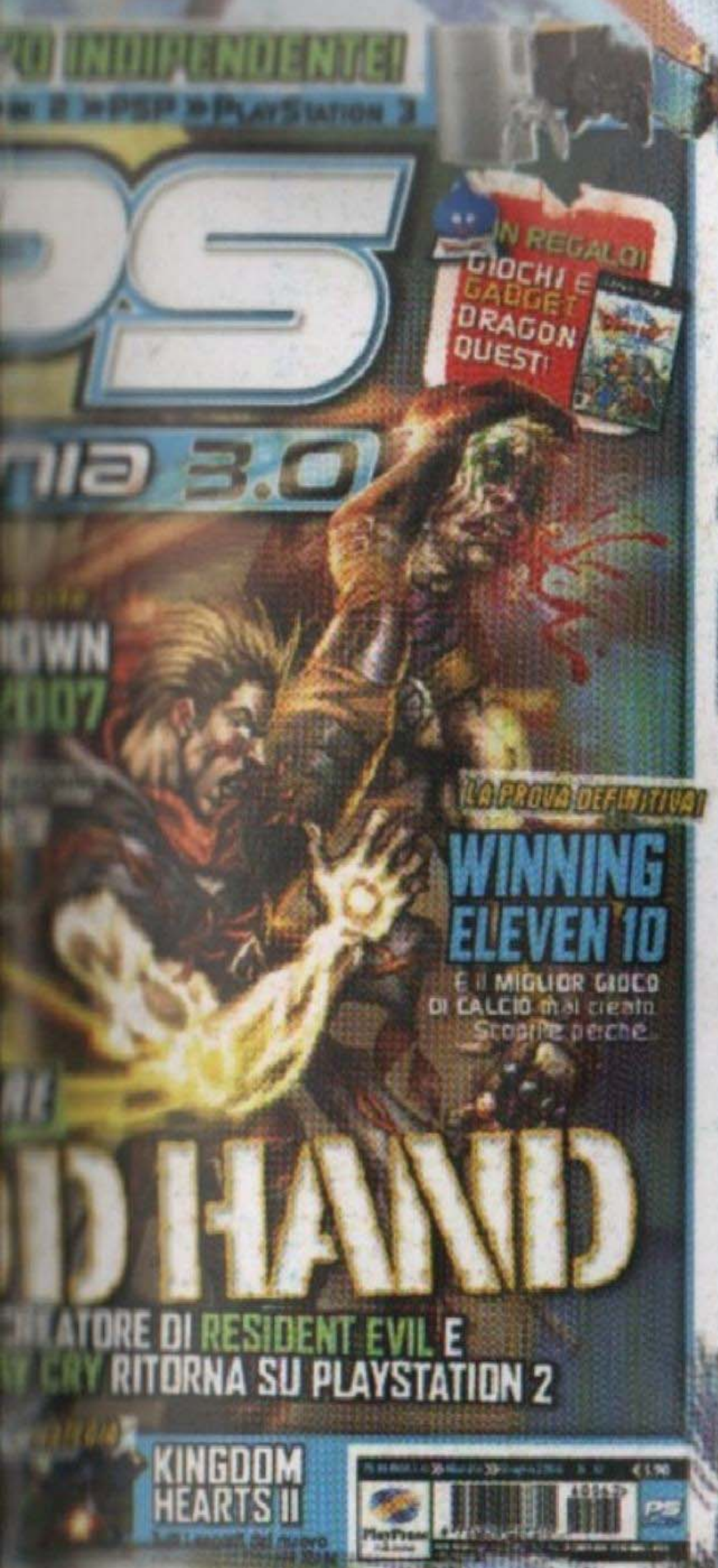
PS mania 3.0

IL MAGAZINE PER



PLAYSTATION TROPPO INDIPENDENTE

in edicola a € 4,50
con DVD a € 5,90







PlayPress PUBLISHING

ARRIVA IL MAGAZINE PER
LA TERZA GENERAZIONE DI LETTORI

WWW.PSMANIA.IT

PRONTI PER LA FIRMA DELLA NUOVA COSTITUZIONE!

Art. 1 "...è una repubblica fondata sul videogioco"

VINCI GIOCHI E GADGET FIRMATI TOCA RACE DRIVER 3

- news
- anteprime
- recensioni
- japan republic
- mobile gaming
- arcadia
- time warp

[The Videogames Magazine]

Game Republic

Game Republic # 73
The Videogames Magazine

Warhammer Online //PC
Tourist Trophy //PS2
Odama //GC
SOCOM 3 //PS2
Metroid Prime: Hunters //DS
Daxter //PSP
Viva Piñata //360
Too Human //360
Untold Legends: Dark Kingdom //PS3

VINCI GIOCHI E GADGET FIRMATI TOCA RACE DRIVER 3

GOD OF WAR II

Kratos è tornato
e la PlayStation 2 è ancora la sua dimora!

Final Fantasy XII
Vi spieghiamo perché niente sarà più come prima...

Zelda 20th anniversary
Festeggiamo i venti anni della mitica saga Nintendo. Link, Zelda e Ganon vi stanno aspettando!

MAGGIO 2006 · MENSILE · SETTANTATRE € 5,00

Game Republic 73
in tutte le edicole
a € 5,00

WWW.PLAYPRESS.COM